

Nº 26 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
POSTER ESPECIAL DE PRINCIPE VALIENTE Y HUDSON HAWK
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ANOTHER WORLD
"EN LOS LIMITES DE LA REALIDAD"
Y AUN HAY MAS:
MUHAMMAD ALI BOXING
ROBIN HOOD
MACDONALD LAND
STREETS OF RAGE II
SUNSOFT
RETURN OF THE JOKER
BATMAN
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT
Original Nintendo Seal of Quality
BATMAN RETURN OF THE JOKER
LA SONRISA DEL MAL
8 414090 101943 00026
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

A LA DE UNA...



Todo un GAMEBOY.
Una portátil única.
El fenómeno de los 90...
¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!! IVA incluído. *

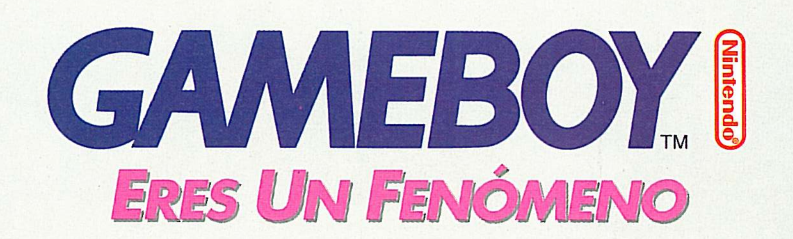
* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.

© 1991 Nintendo.™ & ® are trade marks of Nintendo

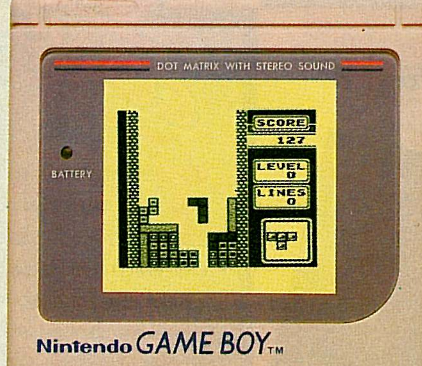
CID FCA!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



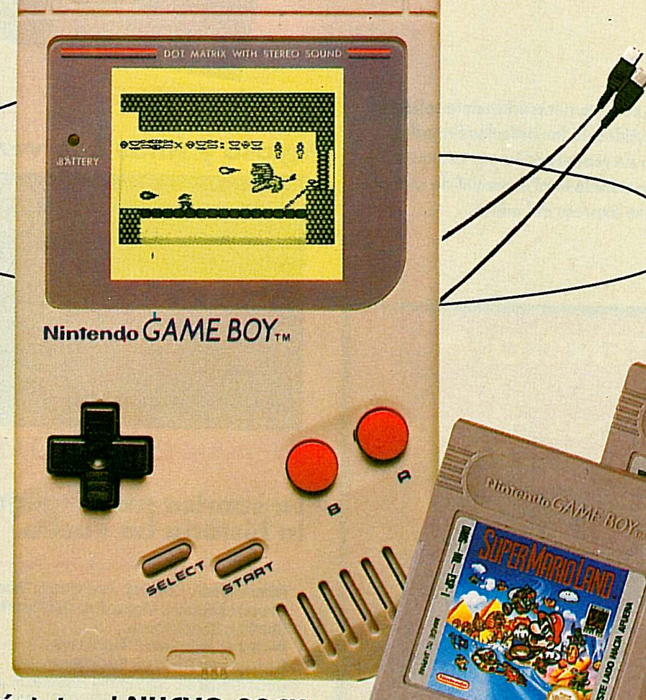






Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares, pilas y cable Game Link –, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.

Y A LA DE TRES !!!





¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *

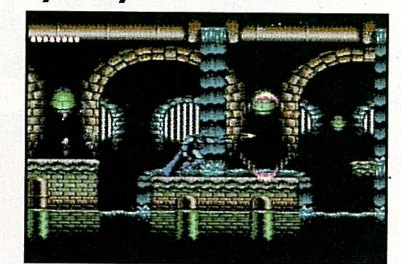
* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

SUMARIO

Año 2 Número 26



Secciones





Tenemos una buena noticia que daros en esta semana. Debido al profundo estudio que hemos realizado de la encuesta-concurso que os propusimos semanas atrás, hemos tomado una decisión que como lectores os interesa, pues creemos que redunda en vuestro beneficio. A partir del mes de Mayo, encontraréis en vuestros kioscos *SUPER OK CONSOLAS,* en sus páginas tendréis mogollón de información, super mapas en cantidad y todo lo que necesitas saber del universo consolero. Y en este número continuarás disfrutando con las últimas novedades y "fichajes" de tus consolas preferidas. Grandes estrenos como "Another World", "Muhammad Ali", "Krusty´s Super Fun House", "Batman Return of the Joker", "Streets of Rage II" , llegarán a poner a punto todo nuestro amplio abanico de habilidades en el manejo de nuestro pad. Esto es todo amigos y... ¡Hasta pronto!

OK CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.

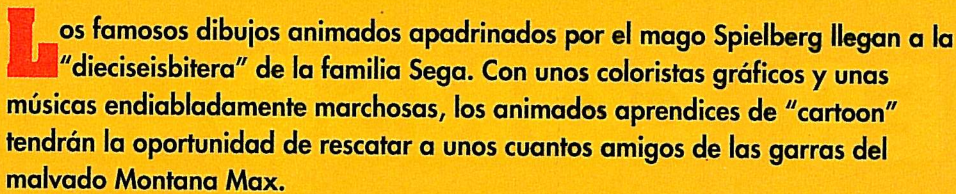
Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain IV, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
Canarias 115 pts., Ceuta, Melilla: 100 pts.
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

TINY TOON



(MEGA DRIVE - KONAMI/SEGA)

"CARTOON´S" ANIMADOS



Los famosos dibujos animados apadrinados por el mago Spielberg llegan a la "dieciseisbitera" de la familia Sega. Con unos coloristas gráficos y unas músicas endiabladamente marchosas, los animados aprendices de "cartoon" tendrán la oportunidad de rescatar a unos cuantos amigos de las garras del malvado Montana Max.
Y ojo por que ésta no es la última versión. Super Nintendo y Nintendo esperan impacientes su llegada...



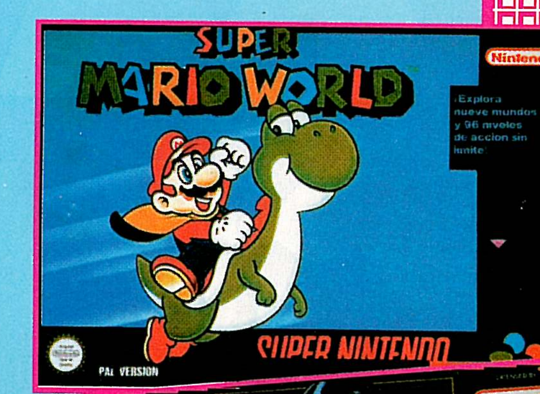


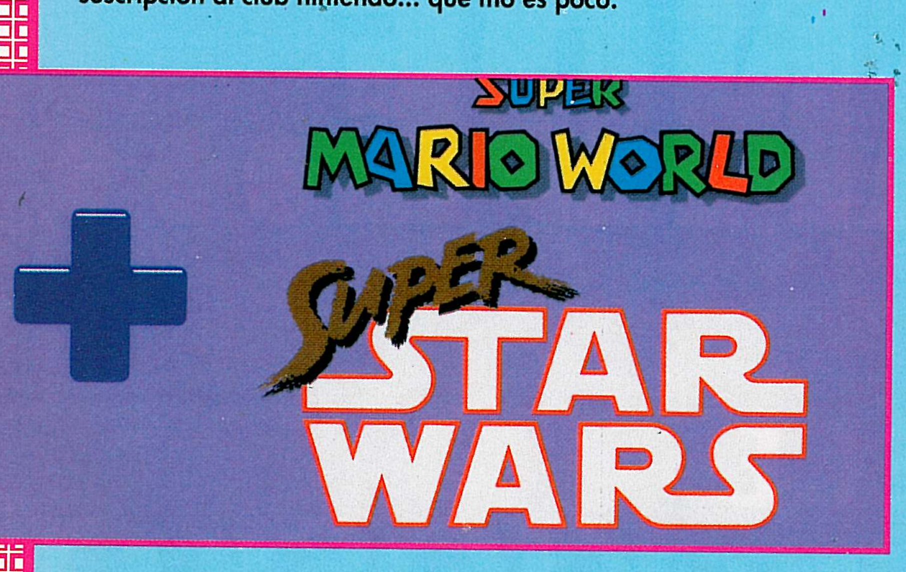


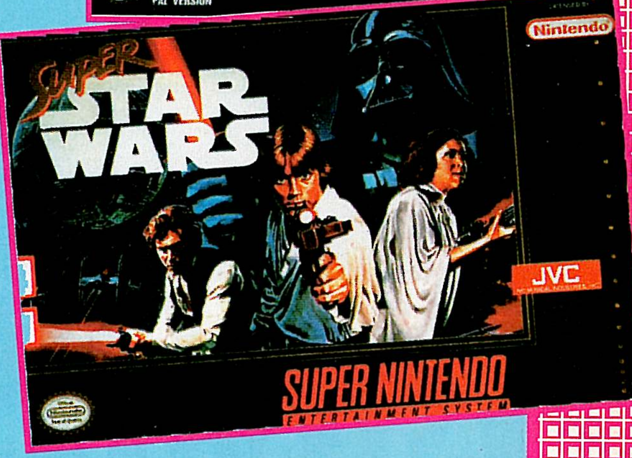


NUEVO PACK DE SUPER NINTENDO

Tras los antecedentes marcados por "Street Fighter II" ahora, Erbe Software, ha decidido lanzar al mercado un nuevo pack en el que se incluirá el consabido "Super Mario World" y "Super Star Wars", el nuevo juego (del que ya tuvísteis sobrada información en esta revista) de la factoriá Lucas Arts que promete batir todos los récords venta.
Con Ambos juegos se incluye un pad de control, los cables oportunos y una suscripción al club nintendo... que mo es poco.





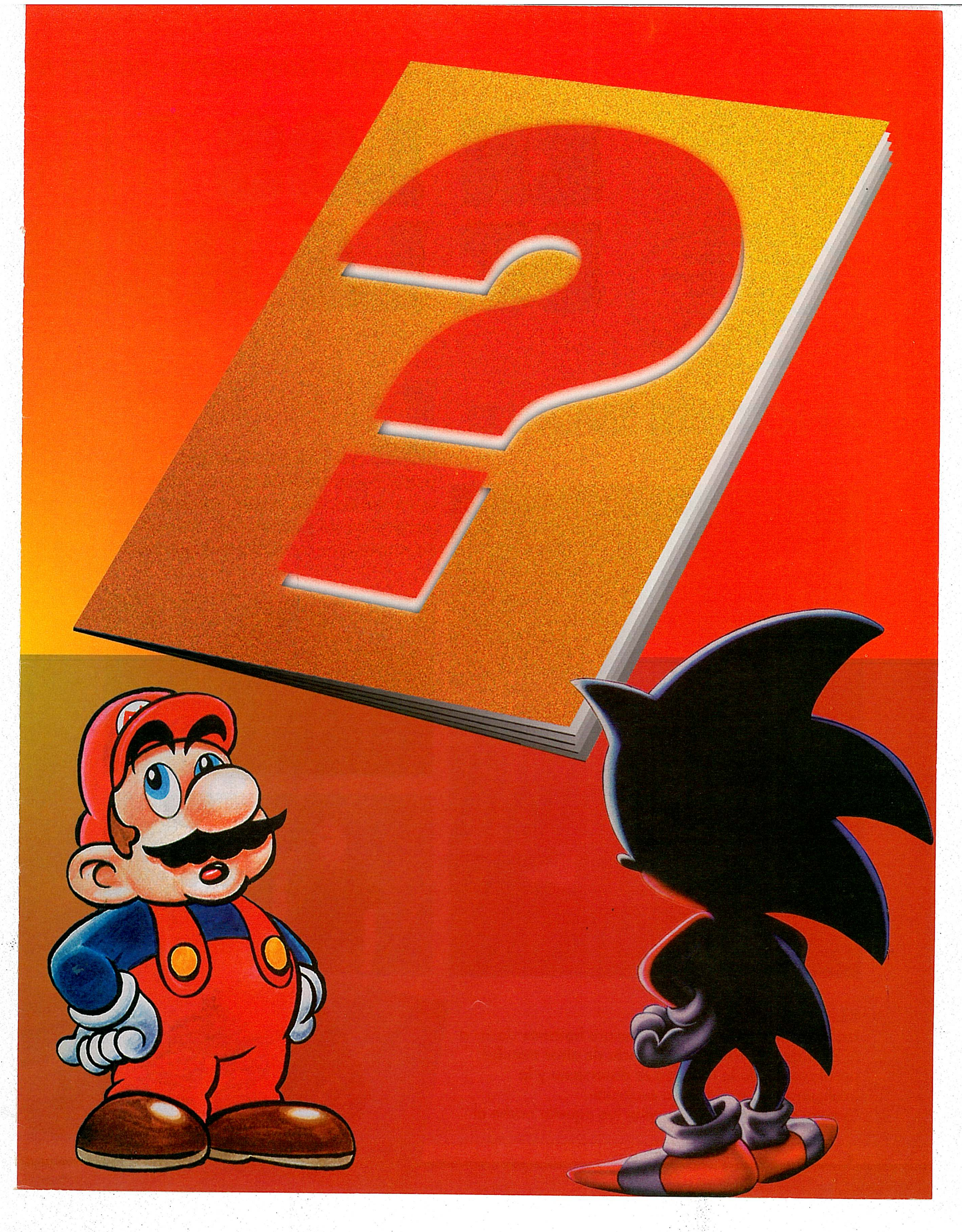


ESTE MAYO
OK CONSOLAS
Y SUPER CONSOLAS

UNEN SUS FUERZAS PARA OFRECERTE ALGO

MUY GRANDE...

PERMANECE
ATENTO A TU KIOSKO





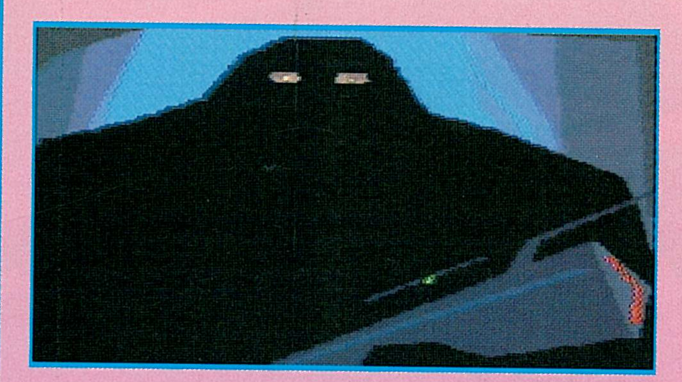
EN LOS LIM
DE LA REAL

OK Pasarela:
ANOTHER WORLD
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Interplay.
N. de jugadores: 1.
N. Fases: 7.

ANOTHER WORLD

Lester Knight Chaykin no podía imaginarse lo que estaba sucediendo. Los rayos cayeron, las partículas se aceleraron... el salto de dimensión se tenía que producir.







EL OTRO LADO

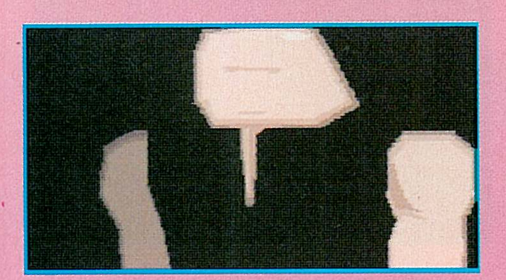
Las viejas leyendas han sido siempre bastante claras a la hora de referirse a la existencia de otros mundos paralelos donde la realidad se distorsiona y la inteligencia ha sufrido otra evolución.
Cuando Chester Knight Chaykin fue aquella noche al

MITES
LIDAD



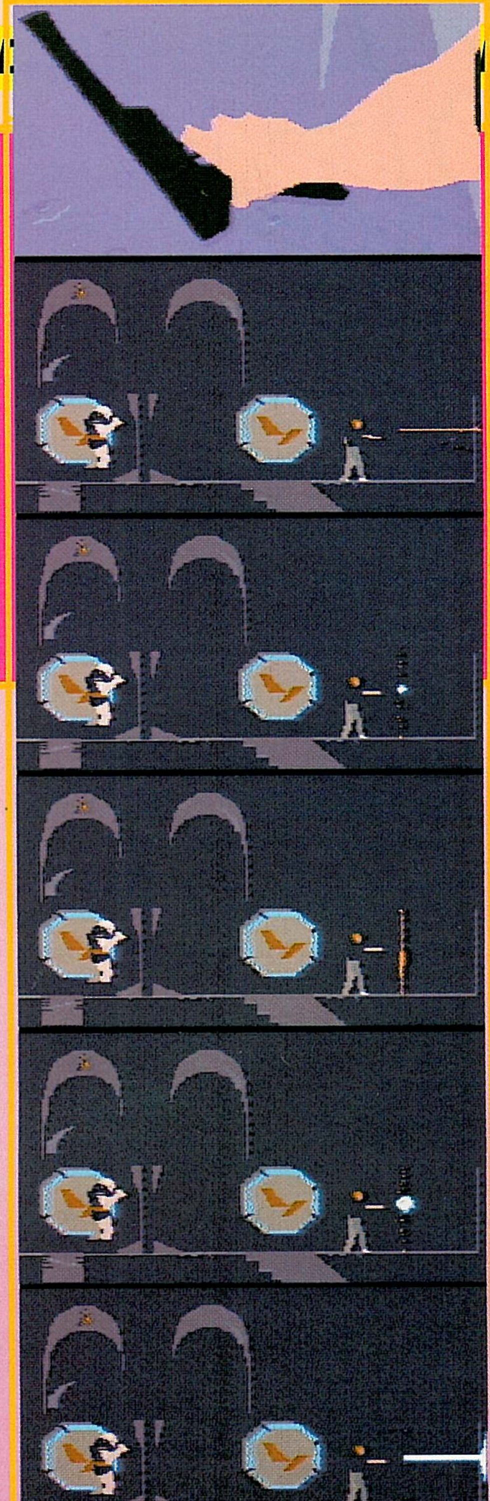
Una aventura a medio camino entre la ciencia ficción y el futuro de la raza humana.





LA PISTOLA DE MARRAS

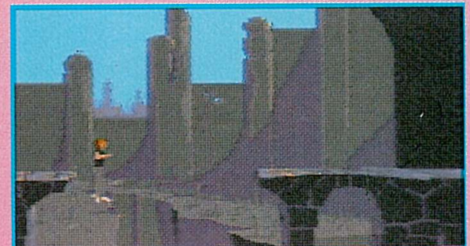
Aspecto importante y fundamental del "game" será el manejo hábil que poseamos de la pistola. Varias serán sus utilidades: eliminar enemigos o abrir cerradas puertas, aparte de poder crear un campo de energía que impide el paso e impacto de los láseres enemigos. Todo un lujo que ya quisieran para sí otros héroes del entorno consolero.



laboratorio no podía intuir que su cuerpo sería transportado, por una sobrecarga de energía, hasta uno de esos míticos lugares donde las apariencias engañan y lo que puede ser se desvanece entre las brumas de lo imposible.
Chester Knight Chayki apareció en otro mundo...

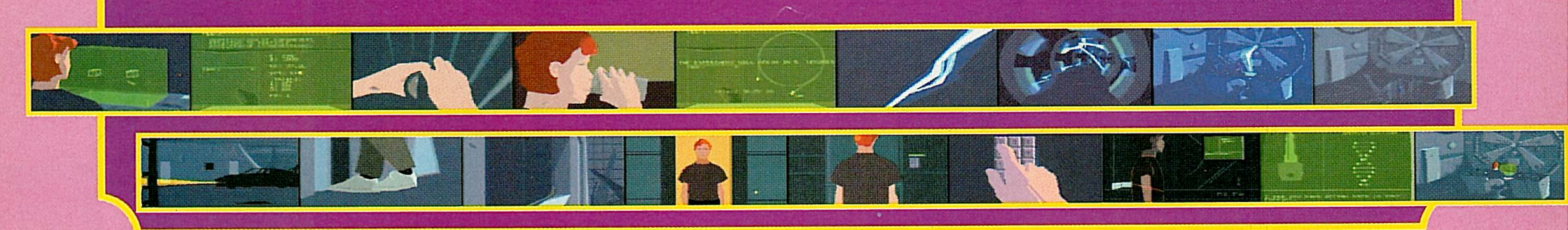
ESPECTACULAR

Sin duda es la palabra que nos asalta nada más ver las



UNA "INTRO" DE IMPRESION

Una de las cosas por las que ya destacó este "Another World" a su paso por los ordenadores jugables fue, sin duda, la espectacular introducción de la que hac;ia gala. De una manera simple, perfecta y cinematográfica comprenderemos la historia que el cartucho nos intenta contar... una imagen vale más que mil palabras.

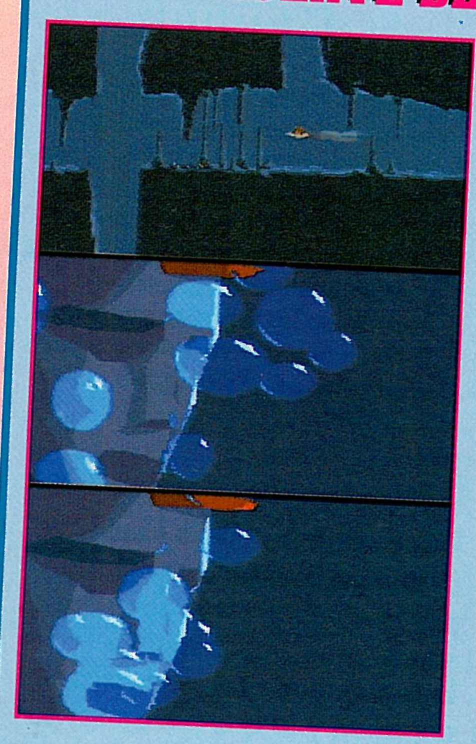




primeras pantallas de este juego. "Another World" fue, hace un par de años, un juego de ordenador, primero para Amiga y después para Pc, que causó una gratísima impresión y que ya entonces contaba con una "intro" de película y unas maneras jugables realmente buenas. Delphine, casa de sotware francesa fue la "hacedora" de tal juego e Interplay ha sido la encargada de traérnoslo hasta la "Super". De esta manera nos llega esta versión, no actualizada y sí muy fiel al original, que nos permite vivir una auténtica aventura en otro mundo de rudimentarias maneras.

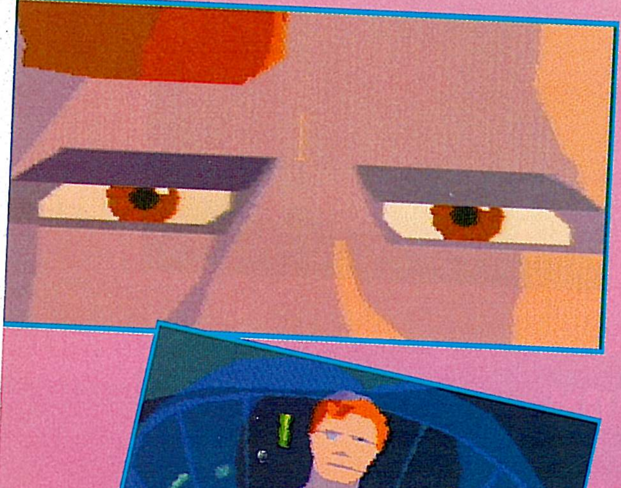
"Another World" podría ser catalogado como un juego de

MUERTE DE UN VIAJANTE



Uno de los aspectos donde más parecen haberse esmerado los "facedores" de este invento es en las muertes, o "dejadas de existir" del mentado Chester Knight. Ver cómo es picado por un ser gusanil, como el agua le hace perder la conciencia o sentir las dentelladas de unos seres amorfos no es, sinceramente, muy estimulante pero sí, al menos, espectacular.





La aventura discurre en un inhóspito mundo lleno de seres extraños.







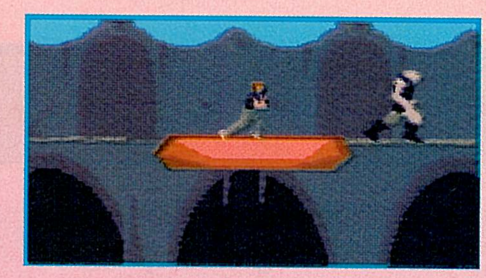










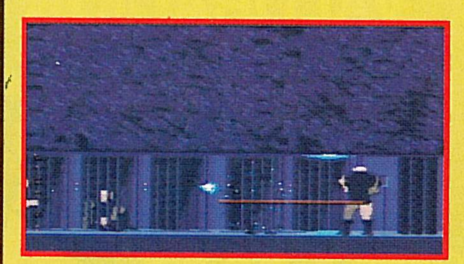
Desde su versión de Pc, ya se veía venir que se convertiría en un clásico del mundo del juego.

MALOS TRATOS

A menudo los héroes suelen ser maltratados por obra y gracia de una serie de seres totalmente horribles. Para no ser menos y para que no pueda quejarse ante la bondad de los malos, Chester verá cómo sus costillas y demás osificaciones corporales actúan a modo de amortiguadores de los numerosos impactos a los que se verá sometido. Ahí tenéis una prueba.




EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE




Si ya es difícil vivir en un mundo que nos es hostil, aún agrava más la situación el hecho de estar desamparados. Esto último no ocurrirá ya que, gracias a un pobre ser, tendremos la compañía adecuada y justa que nos permita huir del yugo cruel al que hemos sido sometidos.
Por cierto, le conoceréis en la jaula de la segunda fase, gracias a la acción de una bonita animación peliculera...

acción, a mitad de camino entre el "arcadismo" ilustrado y el "aventureo" vil y precoz. En este juego tendremos de todo un poco: obstáculos inteligentes que nos obstruirán y enemigos infalibles que, arma en ristre, nos carcomerán nuestra escasa moral en pedacitos de colores. Todo lo anterior sin olvidarnos de una serie de quasi-complicados enigmas que deberemos resolver de la manera más hábil que se nos ocurra.
El juego consta de siete fases totalmente tremebundas, donde perder una vida será interesante y muy perjudicial, y donde tendremos que tener los ojos bien abiertos si no queremos caer antes de que salga el sol... por Antequera.

¿PERFECTO?

"Another World" es, en principio, un juego que sorprende por todos los atributos que es capaz de





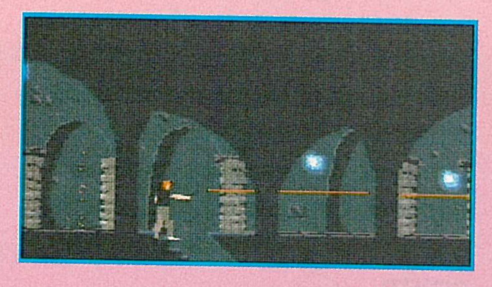
"HAPPY END"

Como en toda película de epicidades varias que se precie, "Another World" termina con el bueno y su amigo salvando el pellejo de vuelta a no sé que lugar... aunque en un principio parece que podrá retornar al mundo real ¿O será que esperan hacer una segunda parte?
Estaremos al tanto de la espera... o lo que sea.

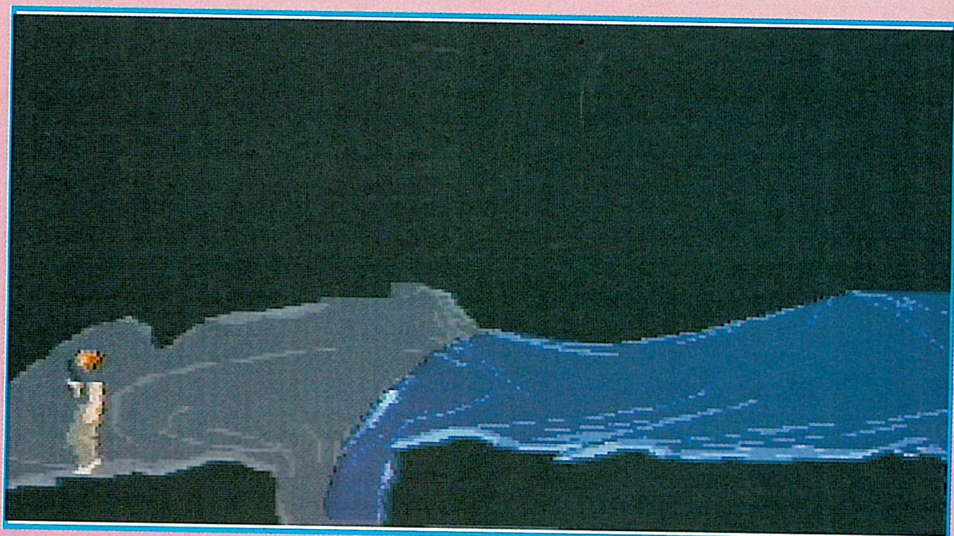


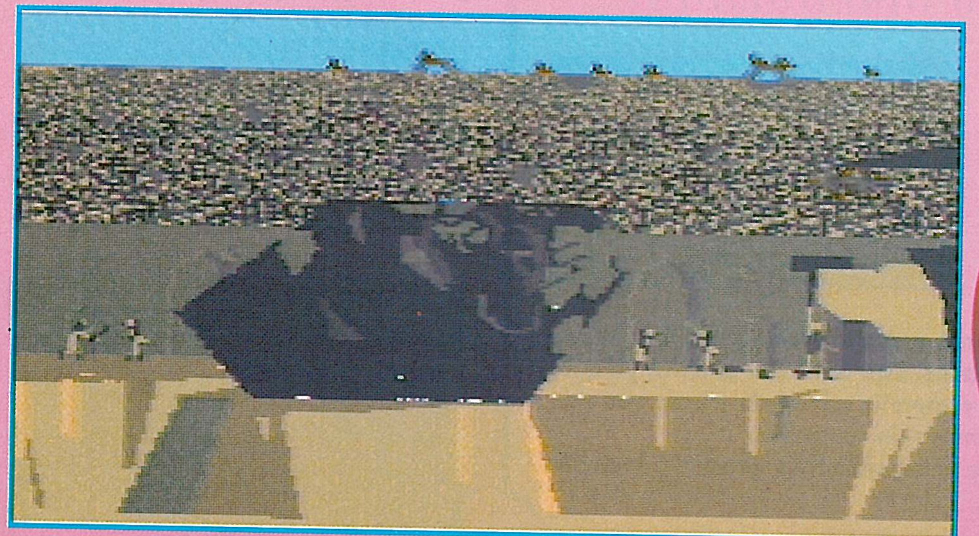
mostrar. Tiene gráficos para aburrir, espectaculares animaciones que nos obligan a desperezarnos en pos de una diversión cercana, efectos de sonido ambientales que nos transportarán hasta un mundo de indómitos peligros, lleno de todas esas cosas jugables que tanto gustan a los consoleros espaciados, que necesitan del justo tiempo para aclimatarse con holgura.
Por lo demás, sólo queda recomendar este título a todos aquellos que no hayan jugado con el original computerizado y que deseen, de veras, transportarse hasta otro mundo bestial.
Sin perdón... perdérselo.

J.L. "Skywalker"











CONSOLAJE INDUSTRIAL

OK Pasarela: FACTORY PANIC
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.

El hecho de que I.M. Greede tenga más longitud de cara que de espalda no es motivo para que te cruces de brazos y dejes que se construya un imperio sobre nuestras cenizas. Nos está "colocando" articulos de deshecho al precio de los buenos y, por supuesto, la situación tiene que terminar de una vez por todas.

Cada día que pasa los ciudadanos de Segaville se encuentran menos entusiasmados con la paquetería que habitualmente reciben. Todo esto se debe, por supuesto a la mala calaña que tiene el tal Sr. Greede para con los habitantes del mencionado pueblo. Su única pretensión es hacerse con el control y poder de toda su industria.

CHICO ORDENADO

Afortunadamente, tu eres un chico ordenado y valiente, dos cualidades que resultarán primordiales en la misión que has de cumplir. Por si acaso no fuera ya bastante difícil sortear a toda la pandilla de destestables seres reclutados por el tal Sr. Greede, deberás introducirte en sus fábricas y manejar con habilidad las cintas de reparto para lograr que la población reciba las mercancias solicitadas en la forma correcta.

Tu único y reconfortante premio será su sonrisa y el excelente sabor de boca que te deja el poder realizar buenas obras tal y como te enseñaron. El peligro será lo de menos, los guardias de seguridad y pillos varios que deambulan por las estancias de cada factoria no son enemigos ni suficientes ni de talla como para hacer frente a tu calidad humana.

Advertido quedas de que la misión es para relamerse y chuparse los dedos, pero debes saber que la recogida de las pesas, megáfonos, guitarras, estrellas y relojes bonificará extensamente tu marcador. Aunque tampoco te juegues la vida por recogerlos porque tu misión es más importante. Limítate a entregar a cada ciudadano de Segaville el objeto correcto que buscan e irás superando los diferentes niveles, representados por fábricas, de uno en uno.

No te asustes cuando se abalancen sobre tí los maleantes de turno, ni Ben "Tripas Largas", ni Steve "el matón", ni el gran Hank, ni siquiera el capitán Krazee deben de infundarte miedo ni temblores "perneros" porque tu tienes mcha más categoría que ellos, ¿O no?

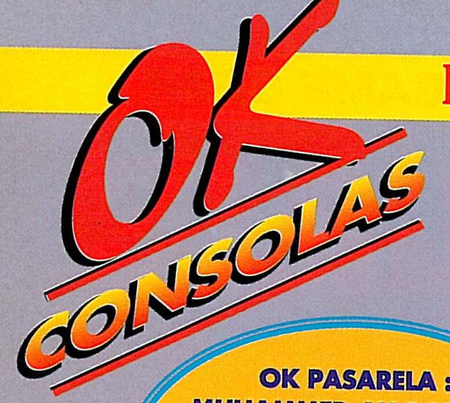
PUZZLERIANO AL HABLA.

Una entrenida y divertida aventura en forma de puzzle para resolver que encantará a aquellos "consoleros" de pro que gusten de utilzar sus reflejos e inteligencia a la misma velocidad que manejan los pulsadores del control-pad.

Good, beauty and chip.

ALICIA "APIRO".

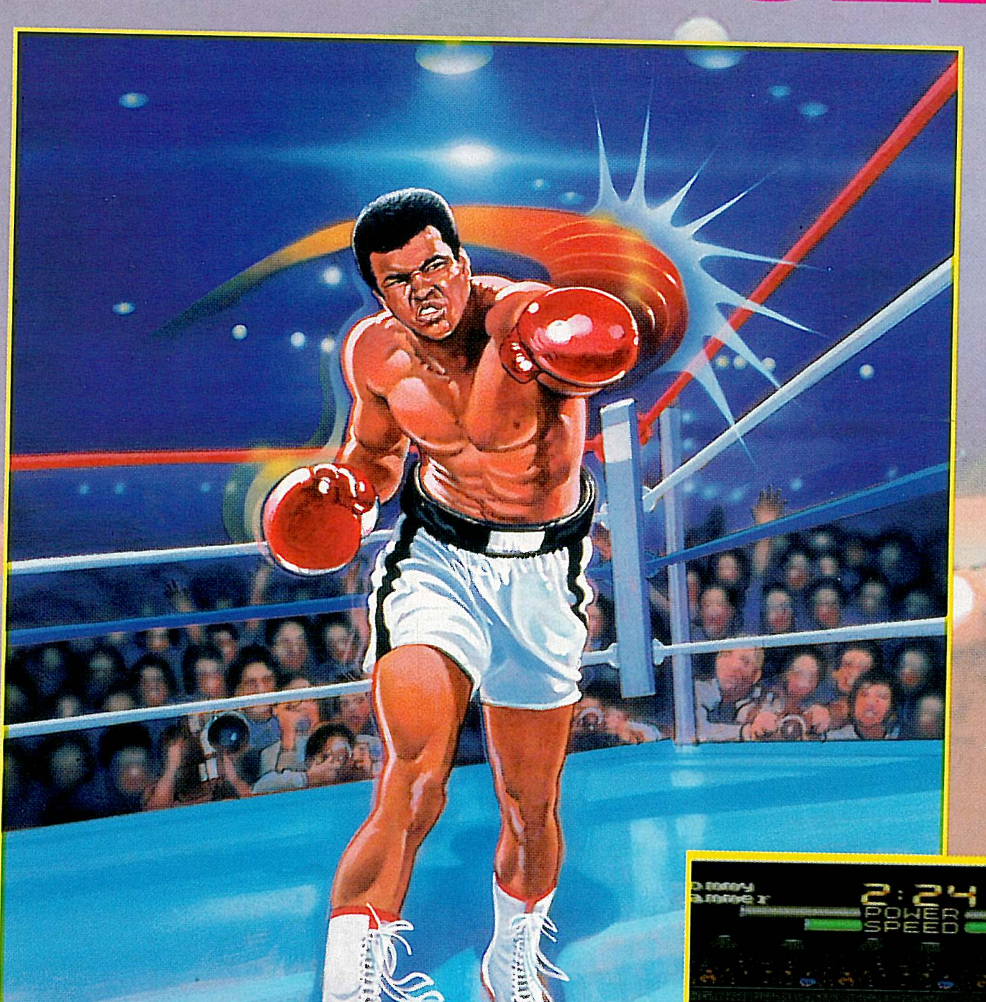




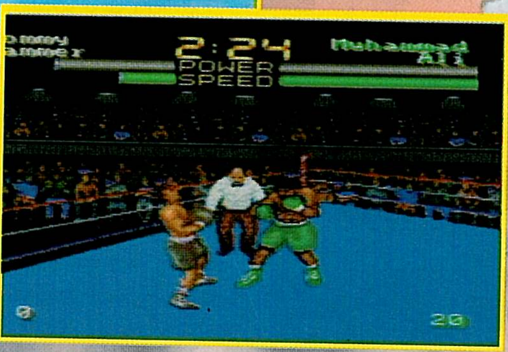
OK PASARELA : MUHAMMED ALI BOXING.
Consola : MEGA DRIVE.
Distribuidor : SEGA.
Compañia : VIRGIN.
Nº Jugadores : 1 ó 2.

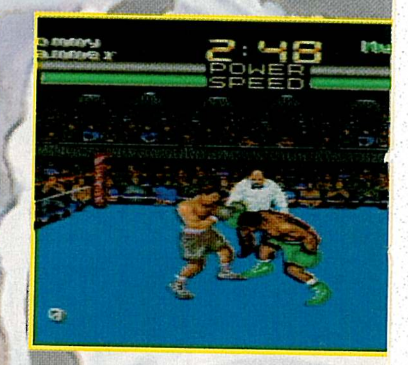
MUHAMMAD ALI BOXING

¡SEGUNDOS FUERA!



Eres algo más que un boxeador, tu vida está marcada por una trayectoria deportiva sin parangón en la historia del deporte de las doce o dieciséis cuerdas. Aupado en lo más alto del ránking, esperas el momento del enfrentamiento siguiente, el olor a linimento recorre todos los rincones del vestuario.

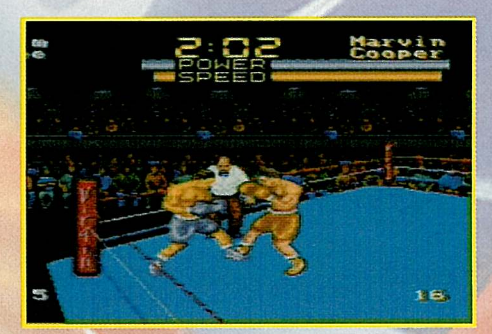




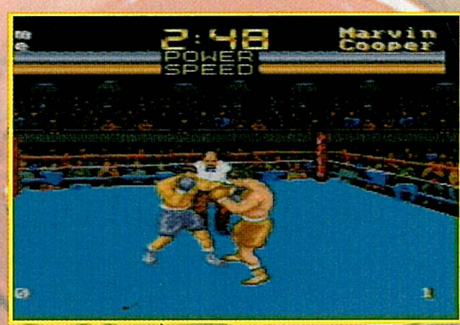
Un super-hombre en el aspecto deportivo y, concretamente, en el boxeo. Un ídolo de masas, tantas veces querido y otras tantas odiado. Un hombre al fin y al cabo que ha grabado su nombre con letras de oro en el libro del boxeo. Un "rompe-marcas", récords y cualquier otra opción que se le puso por delante de su dilatada estela deportiva.

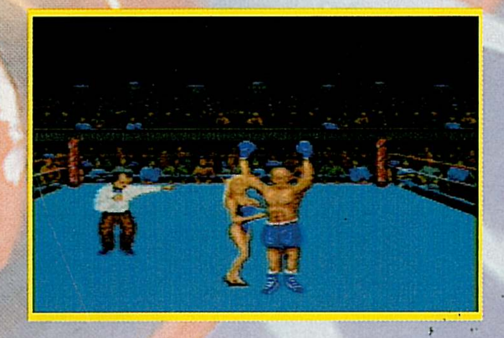
Llegó la hora de repartir mandobles a diestro y siniestro utilizando para ello los poderosos brazos de Alí, Cassius o como queramos llamarlo, al fin y al cabo podremos ser el héroe que queramos ¿quién nos lo prohibiría?













BOXEO DE ALTA ESCUELA

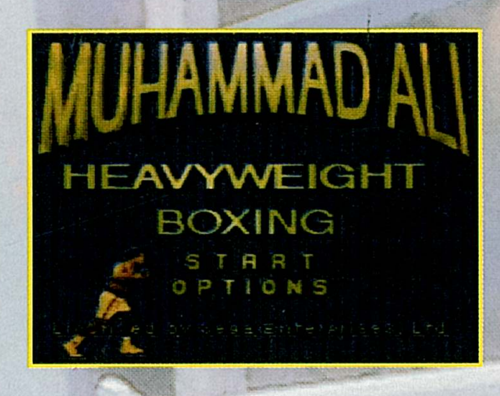
Una vez "calzado" el pad-control, accedemos a una pantalla de inicio en la que se nos muestran dos decisiones claras y rotundas como un k.o., comienzo del juego o selección de características. Podremos participar en modo de torneo o en competición y hacerlo con nuestros puños únicamente o con los de algún amigo que quiera demostrar también sus cualidades. Realmente sería un buen modo de desfogar nuestro odio hacia alguien sin que la sangre llegara demasiado lejos.

Decidiendo también el número de asaltos, el tiempo de duración de los mismos, la cantidad de caidas en un mismo "round", la cuenta de "knockout", etc... ya estaremos dispuestos para salir del vestuario y en olor de multitudes dirigirnos hacia el ring con el pleno convencimiento en nuestra mirada de la victoria.

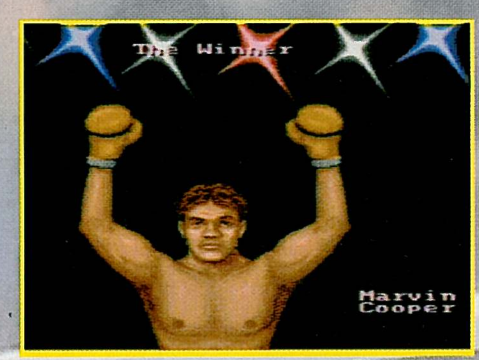
Una vez allí, tendremos que seleccionar en la piel de qué boxeador en concreto queremos pelear. En un ránking de 1 a 10, aparecerán diversas figuras del boxeo que tratan por todos los medios de acceder al trono que actualmente posee Alí, el rey de todos los tiempos.







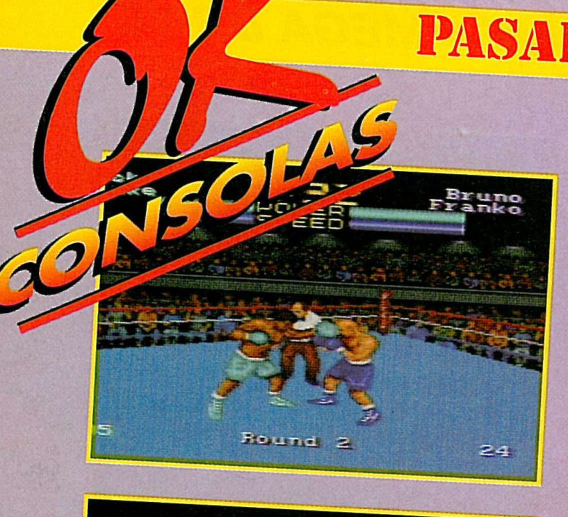


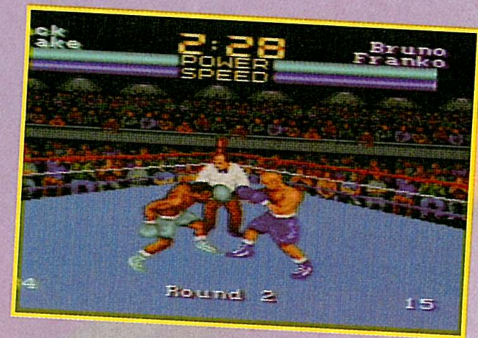


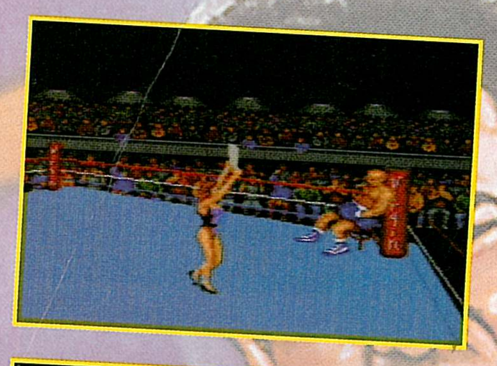
METIDOS EN FAENA

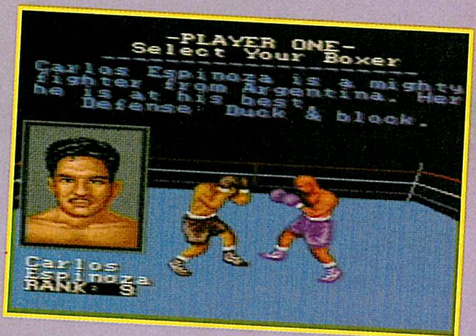
En principio parecerá fácil, si se selecciona a Alí, mantener el primer puesto de la clasificiación. ¡Craso error! ya que desafortunadamente para nosotros, el resto de boxeadores une, a una portentosa técnica, unas desmesuradas ansias de vencer que los convierten en auténticos "killers" del cuarilátero. Con la ayuda única de tus puños, inteligencia, reflejos, suerte, habilidad, precisión y un buen saco de aptitudes, podrás sacar a flote la mayoría de los combates sin mayores agravantes.

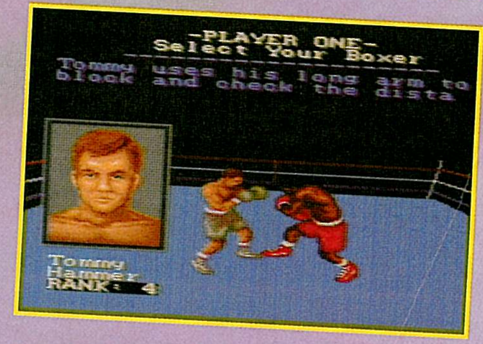
El manejo del control-pad se hace imprescindible para llevar a buen puerto nuestras ilusiones. Lograr un perfecto "jab" a derecha o izquierda, un gancho demoledor o incluso un perfecto juego de cintura, son algunos de los secretos que deberán permanecer ocultos a los ojos de nuestros enemigos,

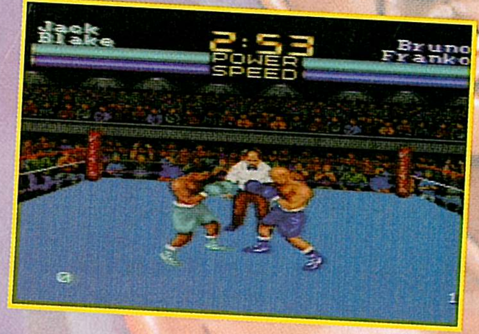












para evitar que los puedan contrarrestar claramente y colocarnos alguna andanada que acabe con nuestros doloridos huesos en la lona.

Valientes hubo, sí, que pretendieron alcanzar el trono del "rey", intentando avanzar desde lo más profundo del ránking. ¡Pobres ilusos! Lo más conveniente para ellos es que adecuarán el enemigo a su experiencia y categoría. Si comienzas con Alí, podrás aprender mucho más que con Frank Bruno, que se halla en el décimo lugar.

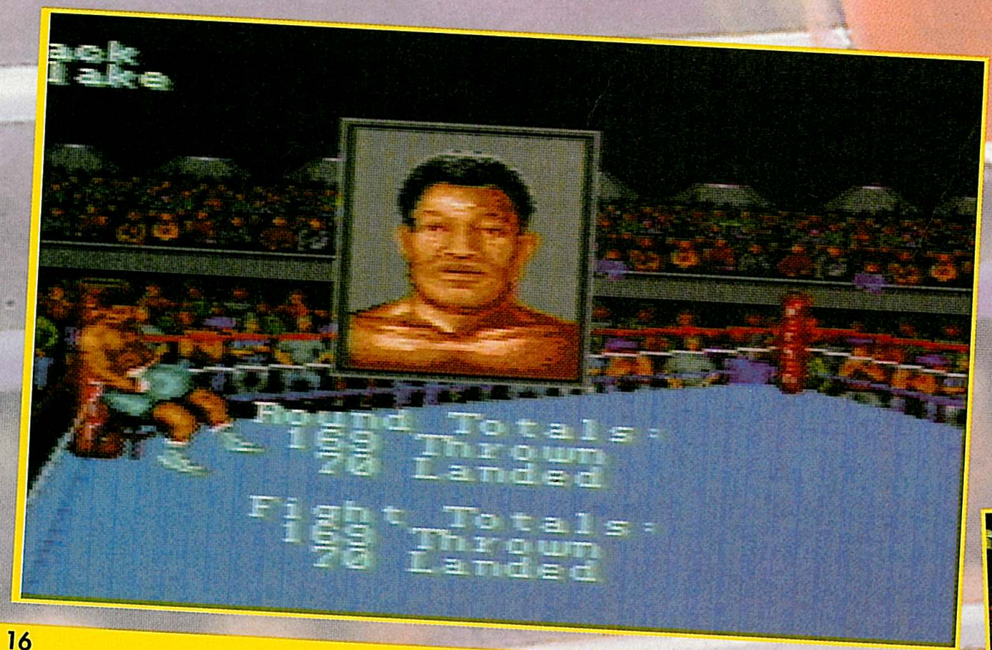
ARBITRAJE NEUTRAL

La posición de los árbitros será siempre neutral y su criterio de puntuaciones se ceñirá a las referencias que con tu propia actuación le des. La variedad de impactos, puntua. La cantidad y calidad de los mismos, también. Mezclando todo ello en una explosiva coctelera, nos encaminaremos sin mayores problemas hacia una clara victoria a los puntos o, en el mejor de los casos, por K.O. técnico.

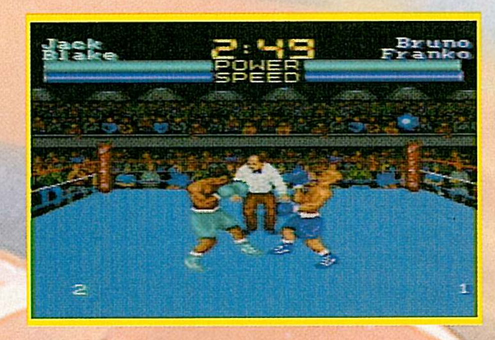
Para controlar más claramente a tu boxeador, deberás observar durante la pelea las dos barras verde y azul que figuran en la parte alta del monitor. La verde indica la fuerza y daño que nuestros golpes producen en el cuerpo del contrario.

La azul, sin embargo, contabilizará adecuadamente la velocidad imprimida a cada impacto. Si se van reduciendo, el efecto será inversamente proporcional a nuestras pretensiones.

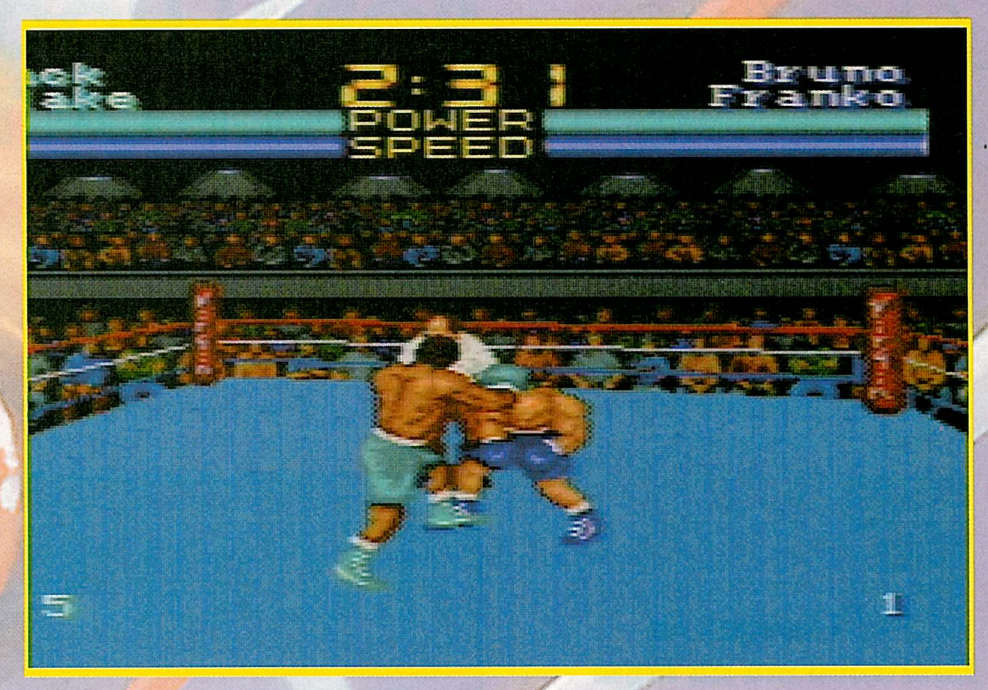
Otro buen secreto para evitar que el casillero de golpes del contrario aumente de forma alarmante es el manejo correcto del arte de la esquiva y protección de las partes más "blandas" de nuestra anatomía. Una buena guardia, protegerá











nuestro cuerpo de las "caricias" dedicadas y amorosas que nuestro adversario nos regala con la intención de cortarnos el aire de raíz.

La moneda está en el aire y tu clasificación peligra en cada mano que lanza tu contrario. No bastará con lograr mantenernos de pie, habrá que intentar poner a "dormir" al adversario.

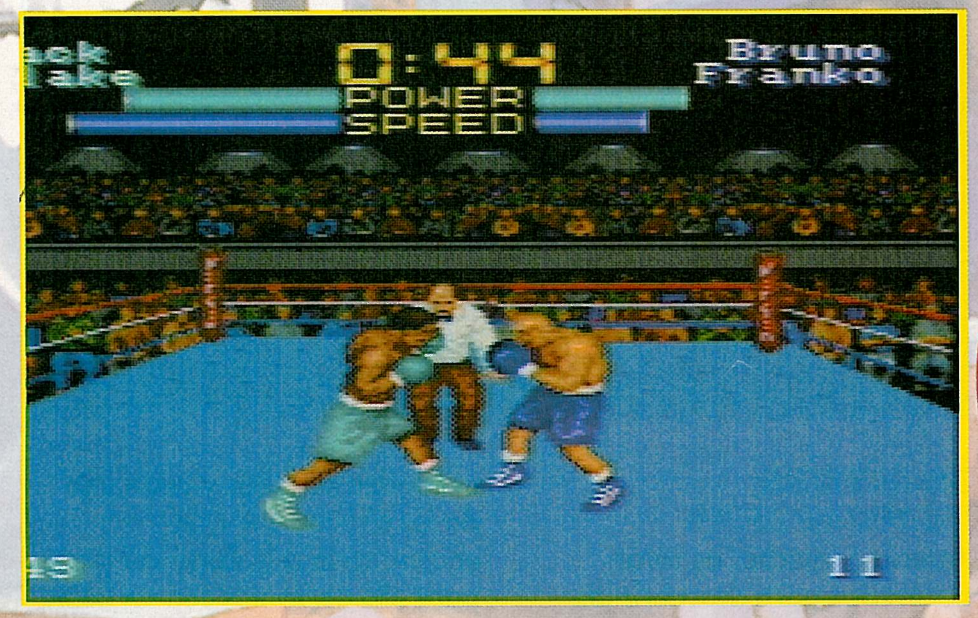
POSICION EN EL RANKING

Una digna y laboriosa determinación gráfica, colocará a este "Muhammad Alí Boxing" en una inmejorable posición en el ránking de éxitos. El colorido, las situaciones y los cambios de imágen que se producen con el movimiento de los boxeadores, están sumamente logrados y conseguidos, dándonos una clara idea de hasta dónde se puede llegar cuando el interés acecha.

Mención aparte, merece el sonido. Podremos sentarnos a presenciar un combate, escuchando voces, ambiente y sonido de golpes y respiraciones, verdaderamente real. Si uno no sabe si ha hecho daño al adversario, bastará con que "pegue" la oreja al altavoz y será suficiente para darnos cuenta del alcance de nuestros puñetazos.

Recomendable y recomendado para todos aquellos seres deportivos que gustan de partirse la cara con cartuchos no demasiado difíciles de manejar pero si de superar. ¡Esto es todo, amigos!.

ALICIA "APIRO"



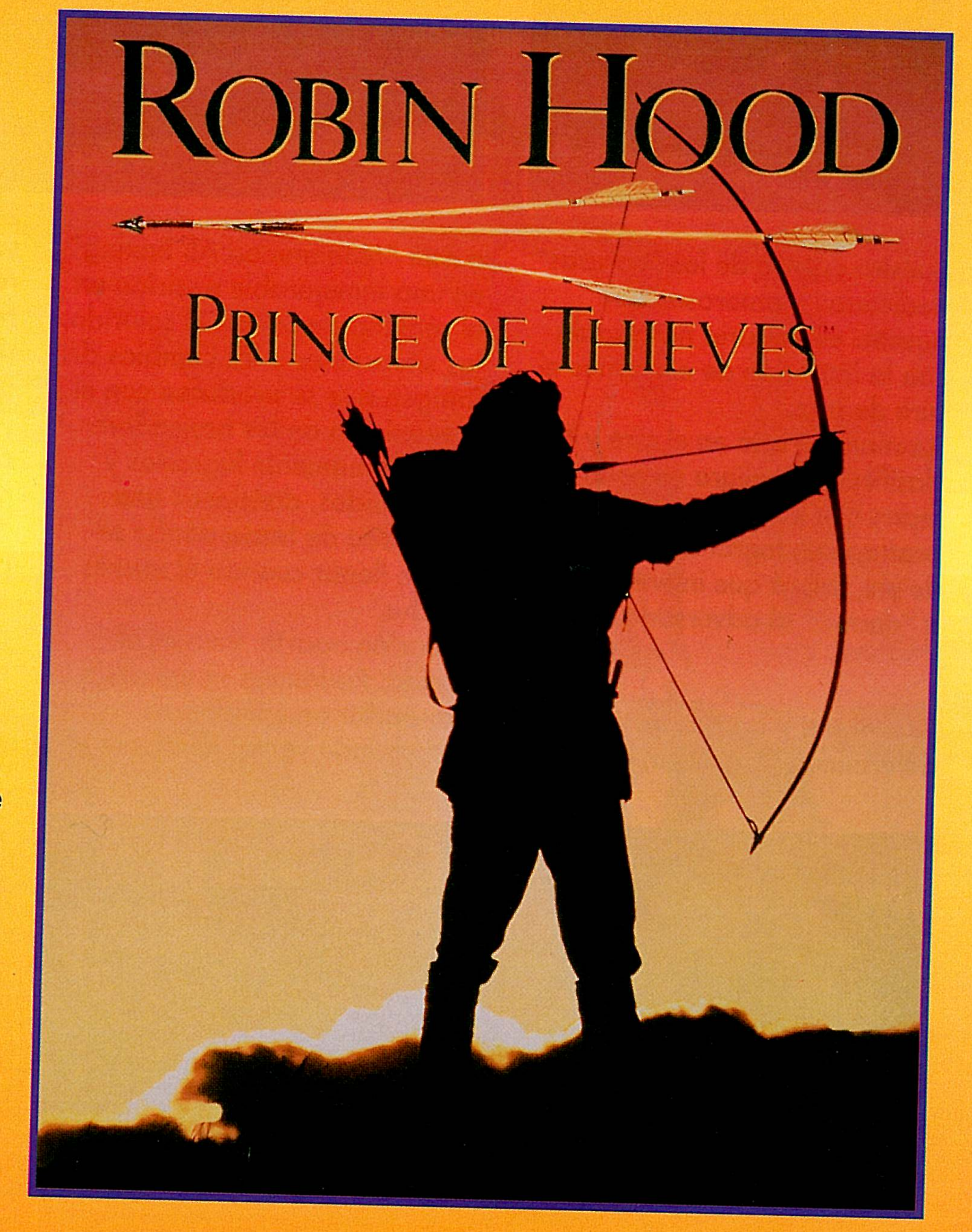


ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

UN HEROE DE LEYENDA

OK PASARELA : ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES.
CONSOLA : GAME BOY.
DISTRIBUIDOR: ERBE.
COMPA•IA : VIRGIN.
Nº JUGADORES: 1.

El bosque de Sherwood era un lugar tranquilo hasta que las malvadas garras del rey Juan actuaron contra la población. En aquél tiempo, la única manera de hacer el bien era saltándose las leyes.

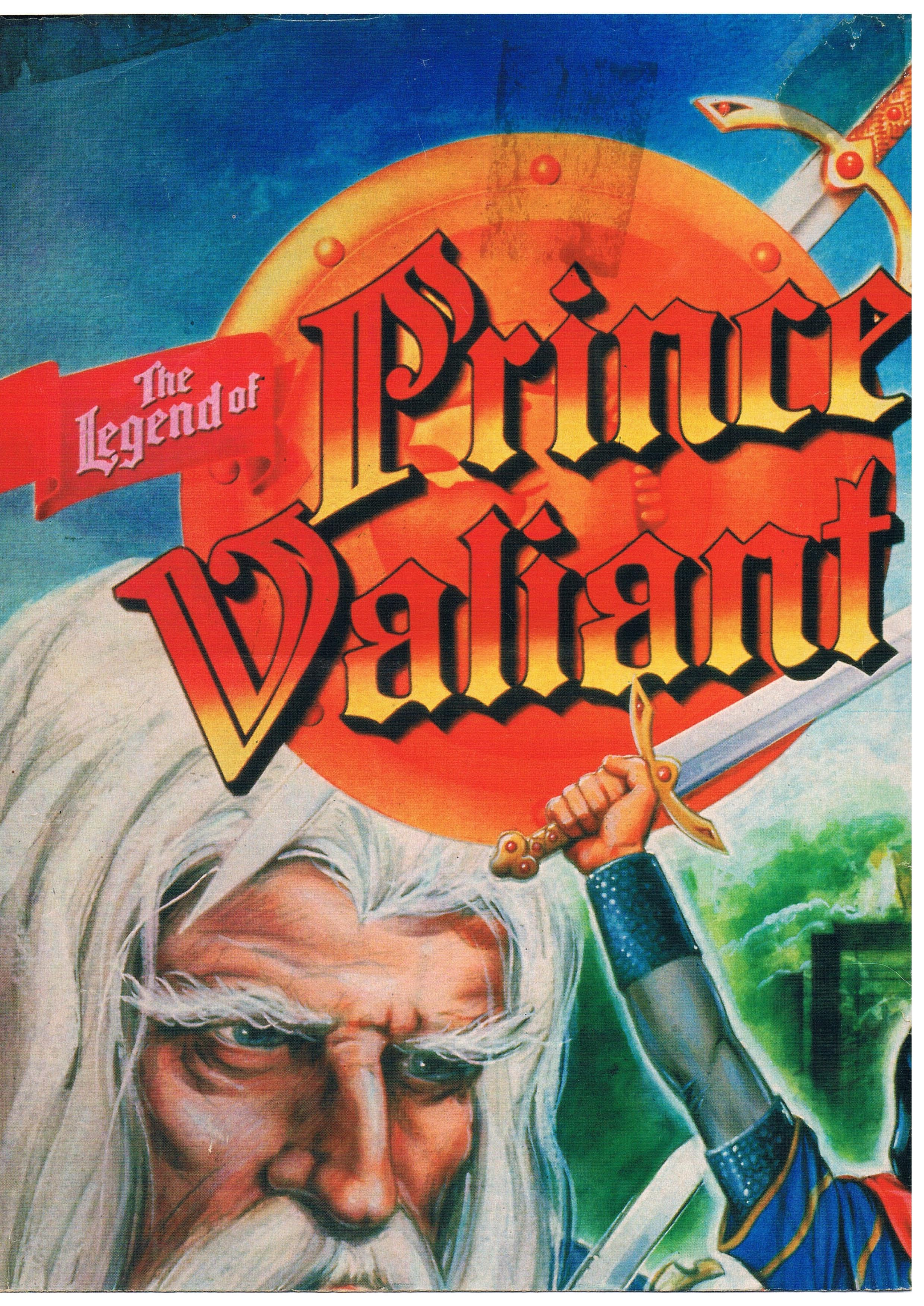


LA JUSTICIA AL PODER

De la mano de Virgin nos llega hasta nuestra Game Boy la versión de una de las películas más taquilleras de los últimos tiempos, Robin Hood Príncipe de los ladrones. El mítico señor de Sherwood se cuela en nuestra consola con la intención de acabar con el malvado Sheriff de Notthingan, que aprovechando que el Rey Ricardo se encuentra en las cruzadas y con la inestimable colaboración del Barón de Gisborne se ha hecho con el poder en Inglaterra. El hambre y la miseria se ha apoderado de la región y los pocos que osaron resistir a la tiranía del Sheriff se encuentran huidos en el bosque de Sherwood.

LA ASTUCIA, TU MEJOR ARMA

Astucia, y mucha, os serán necesarias para descubrir las utilidades de todos y cada uno de los objetos que ireis encontrando a lo largo del juego, para ello contamos con un menú


The Legend of
Prince Valiant

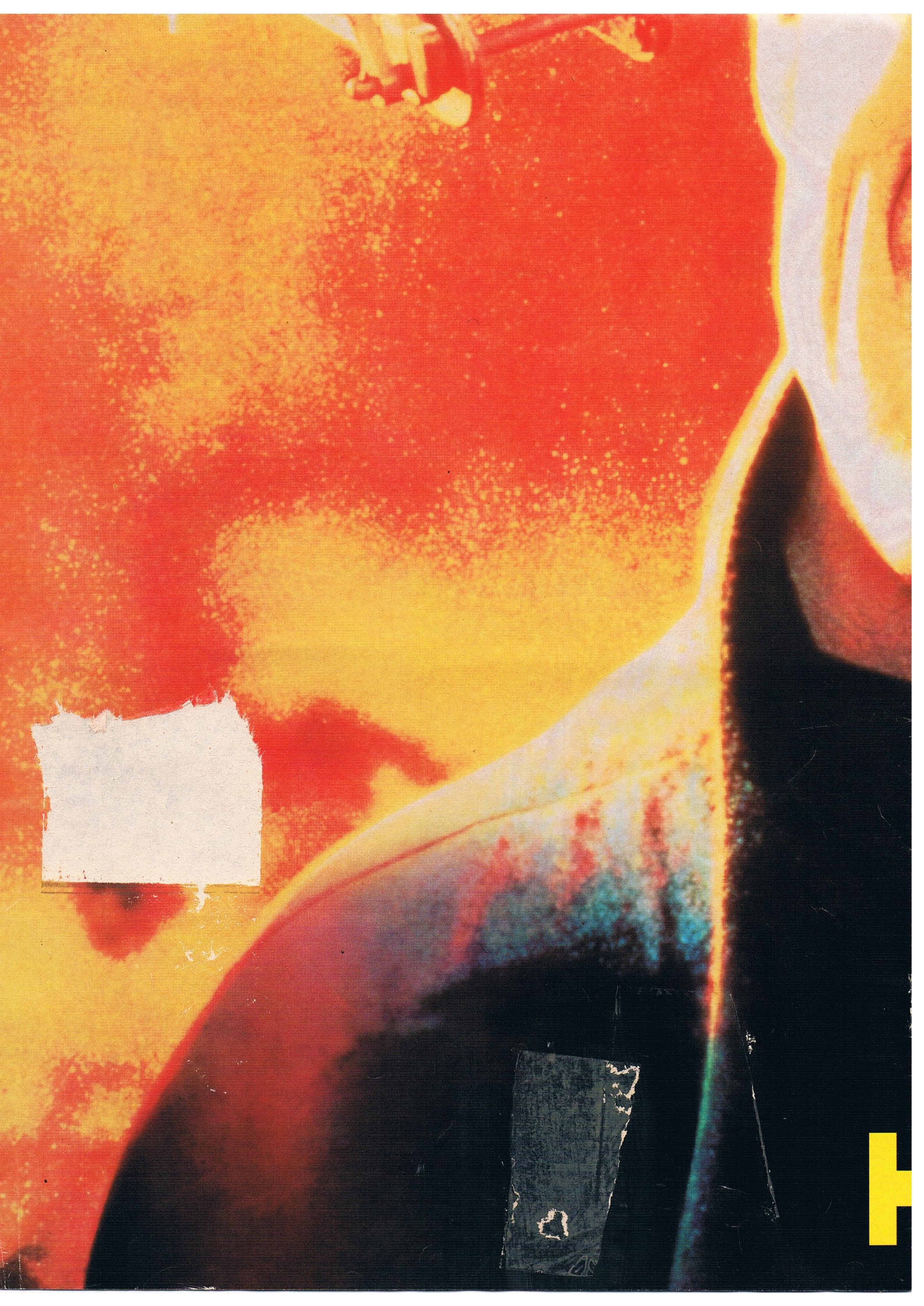

OK
CONSOLAS



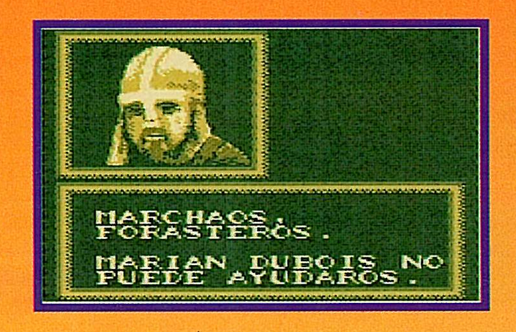


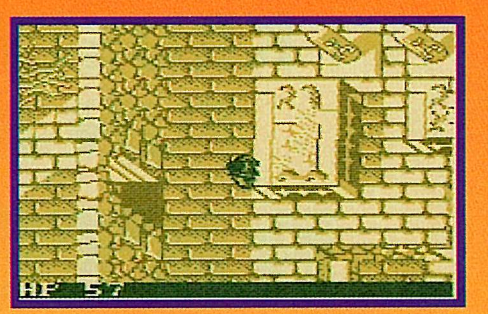

OK

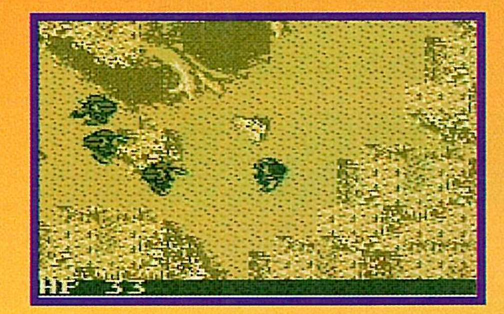


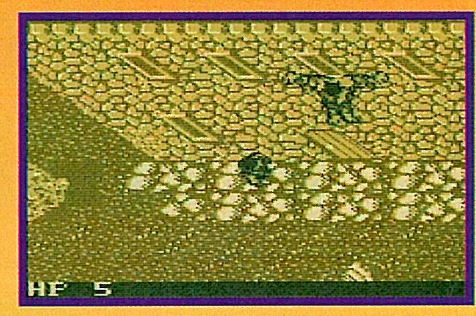


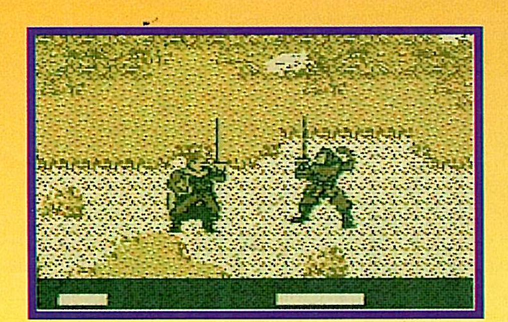

HUDSON HAWK





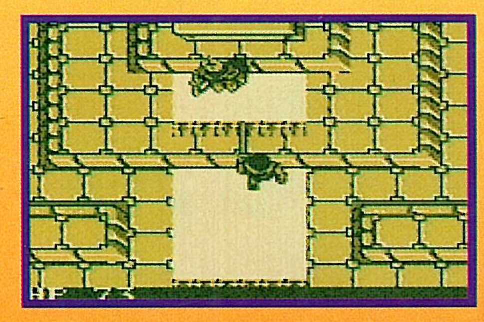


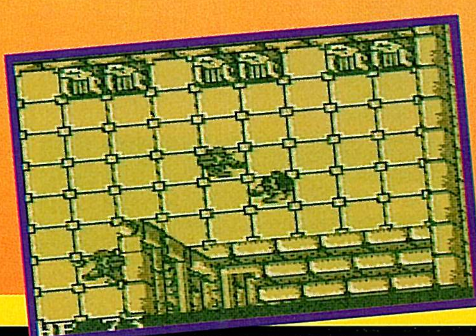


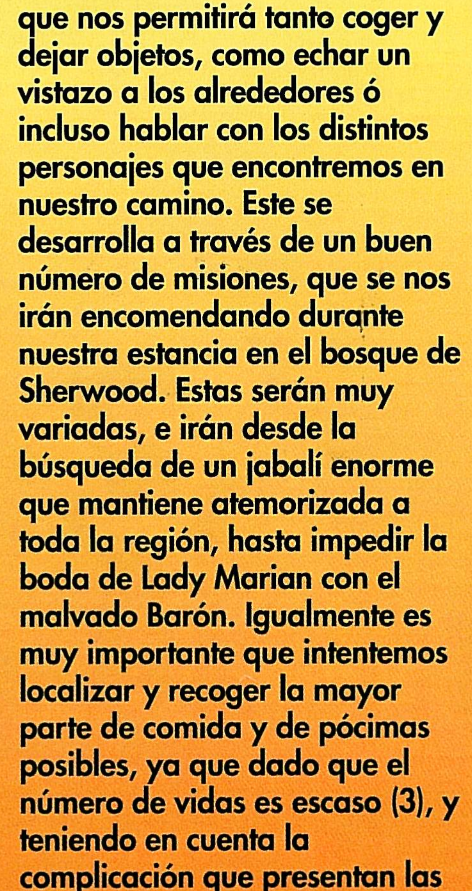




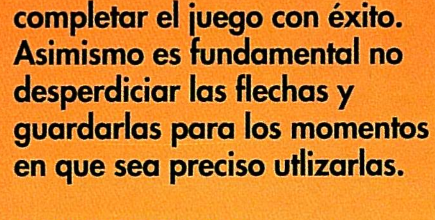








que nos permitirá tanto coger y dejar objetos, como echar un vistazo a los alrededores ó incluso hablar con los distintos personajes que encontremos en nuestro camino. Este se desarrolla a través de un buen número de misiones, que se nos irán encomendando durante nuestra estancia en el bosque de Sherwood. Estas serán muy variadas, e irán desde la búsqueda de un jabalí enorme que mantiene atemorizada a toda la región, hasta impedir la boda de Lady Marian con el malvado Barón. Igualmente es muy importante que intentemos localizar y recoger la mayor parte de comida y de pócimas posibles, ya que dado que el número de vidas es escaso (3), y teniendo en cuenta la complicación que presentan las misiones, sería muy difícil



completar el juego con éxito. Asimismo es fundamental no desperdiciar las flechas y guardarlas para los momentos en que sea preciso utlizarlas.

DE UN TIRON

Estamos realmente ante un juego que hará las delicias de lo consoleros más intrépidos, pues cada una de las misiones son una aventura por si misma. Tendremos la oportunidad de luchar contra monstruos fantásticos, salvar damas en apuros ó enfrentarnos, a muerte, contra todo un ejército de soldados armados hasta los dientes.

Para terminar, decir que gráficamente está muy logrado y que la forma en que se desarrolla el juego hará que os enganchéis a la aventura sin remisión. A propósito de esto, el único "pero" del cartucho es la falta de "passwords" ya que, dada la excesiva duración del juego, resulta super-complicado llegar hasta el final... por experiencia.

Lo dicho, acción y adición a partes iguales para una aventura intrépida llena de ladronzuelos básicos...

Gian Luca Pagliuca.



OK Pasarela: KRUSTY SUPER FUN HOUSE.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: FLYING EDGE.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5.
N. Vidas: 5.

KRUSTY SUPER FUN HOUSE

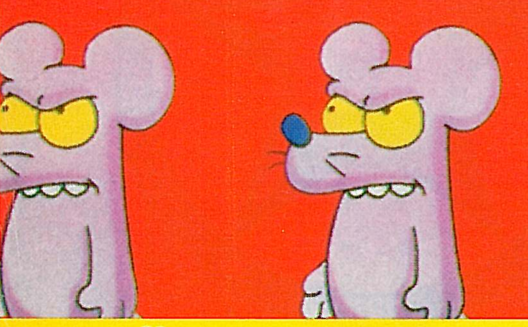
RATONES DE PONER Y QUITAR

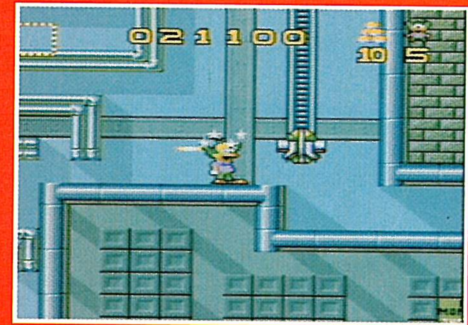
D La casa de la diversión de Krusty ha sufrido un gran percance: todos los ratones del mundo se han unido en pos de la aniquilación total de la raza diversora... tu tienes la última palabra.

A VUELTAS CON LO DE SIEMPRE

Una de las mayores plagas de la historia ha llegado hasta las proximidades de la casa de Krusty, el payaso amado de Bart, el Simpsons.
La cosa es sencilla: entre las muchas bestias que habitan el hogar del gracioso personaje, los ratones son los peores y como tales, han de ser exterminados, diluidos o desterrados a golpe de maza,

SEGA
MEGA DRIVE
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
TM
FLYING EDGE
TM
MATT GROENING
A Division of Acclaim Entertainment, Inc
16-BIT CARTRIDGE
Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM.















LAS MAQUINAS DE LA VERDAD

Un detalle curisos, como ya ocurriera en la versión SNES es la original manera de llevar a buen término las presencias ratoneras. Bart nos hara una demostración de la caída de mazas, Homer nos sorprenderá con un "electrolasérico" invento que excomulga y libera cualquier carga espiritual y Marge, en fin, se buscará otras maneras de hacer lo mismo. Quedaros con lo original y curioso del tema.

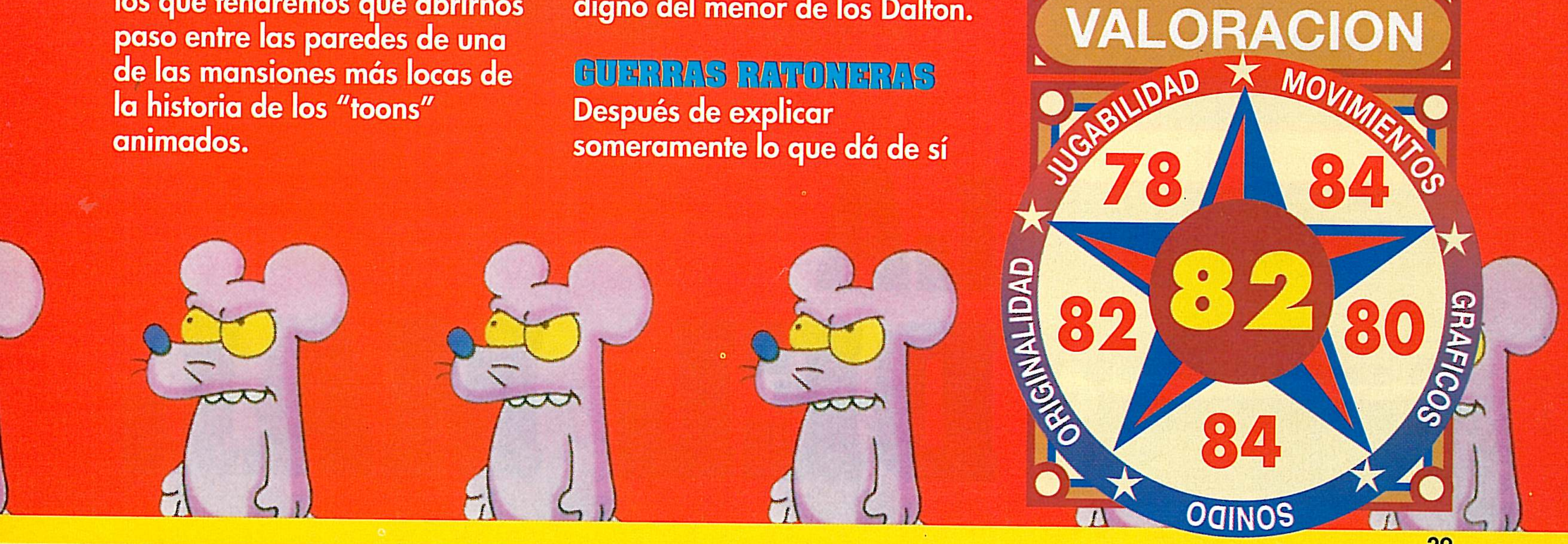
electricidad o derivado... ya me entendéis.
Lo dificil del tema, aún así, no es acabar con ellos, sino llevarlos, dócilmente, hasta su final. Para ello nos valdremos de una serie de ladrillos, tuberías y otros elementos de la construcción con los que tendremos que abrirnos paso entre las paredes de una de las mansiones más locas de la historia de los "toons" animados.

Hasta ahí la cosa parece sencilla, pero cuando a los hacedores del invento les dá por meter serpientes, extraterrestres de tres al cuarto o, sencillamente, abruptas caidas de muy dificil ascensión, no obtenemos sino un desafio total digno del menor de los Dalton.

GUERRAS RATONERAS

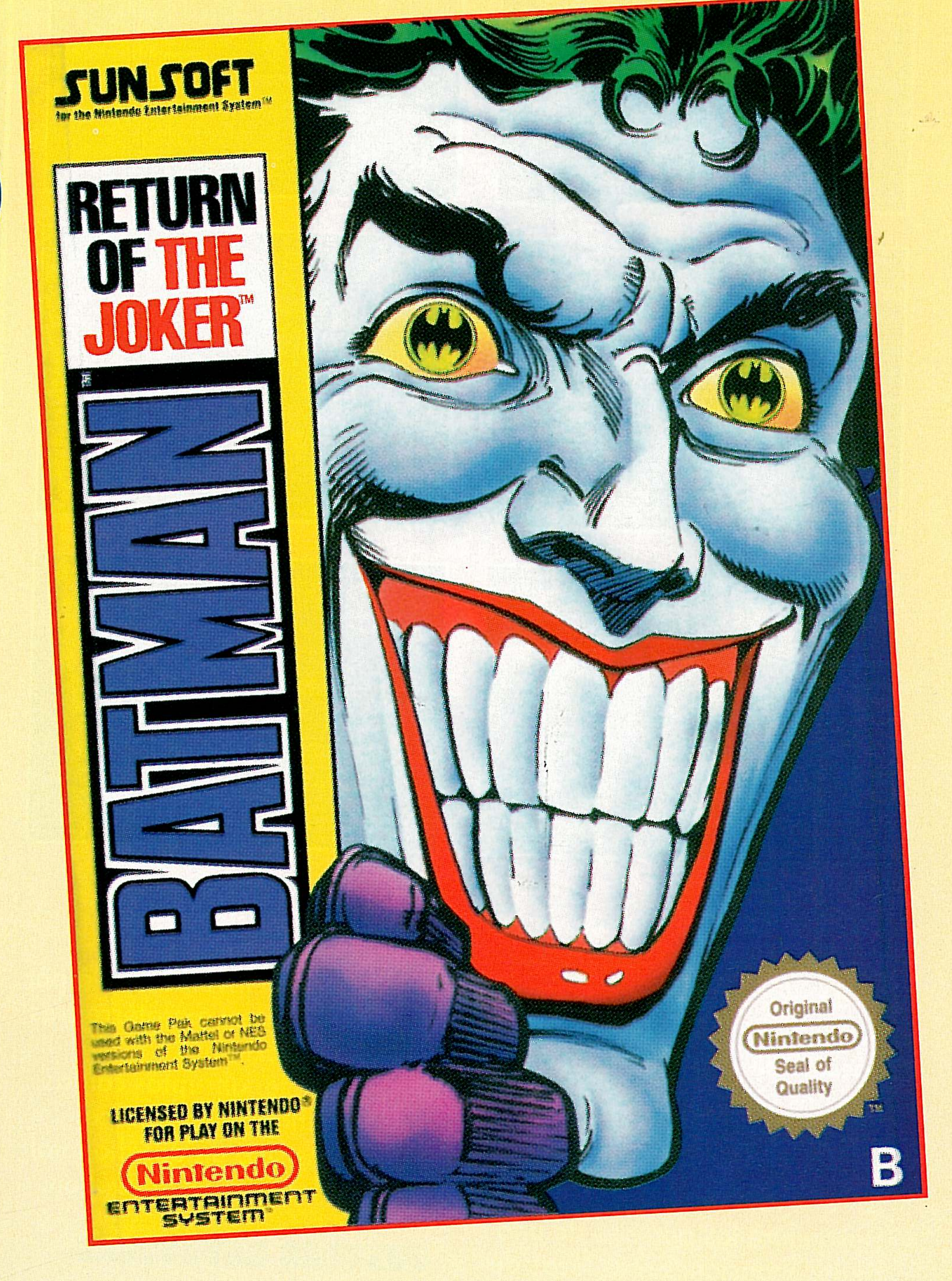
Después de explicar someramente lo que dá de sí este cartucho, tengo la obligación de avisaros que los precedentes marcados por este juego son muchos. Tras ser versionado para SNES y, futuriblemente, para Game Boy, la cosa vuelve a recordarnos a otra plaga, los Lemmings, cuyo objetivo, contrariamente, era la salvación.
Con sus gráficos, ajustados, sus sonidos, rumbosos, y su jugabilidad, este "Krusty super fun house" tiene atributos para divertir, que no alucinar.
Os dejo, no sin antes recordaros mi animadversión hacia los roedores...

I.M. "Predator"

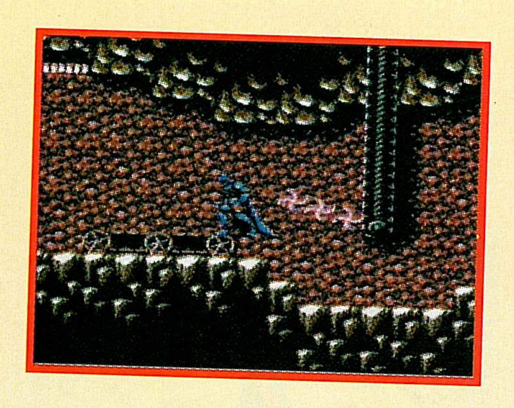


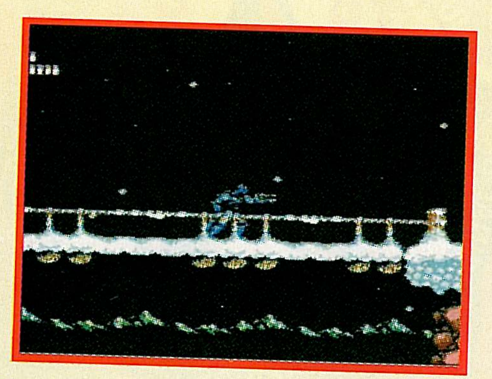


OK Pasarela: BATMAN RETURN OF THE JOKER
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Sun Soft.
N. de jugadores: 7.
N. Fases: 7.

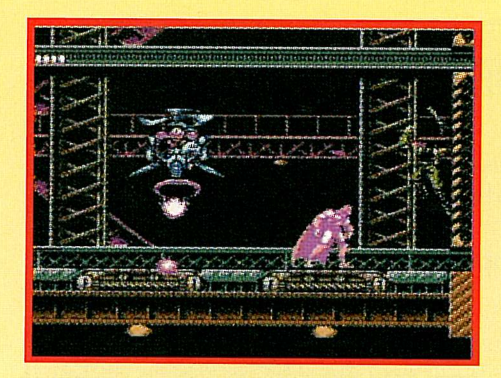


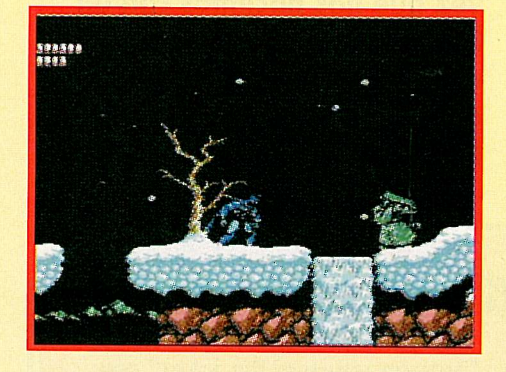
Parecía haber sido el enfrentamiento definitivo. Joker había caido desde la torre de la catedral y muy pocos esperaban que resucitara... pero lo ha hecho, además, con una sonrisa en la boca.

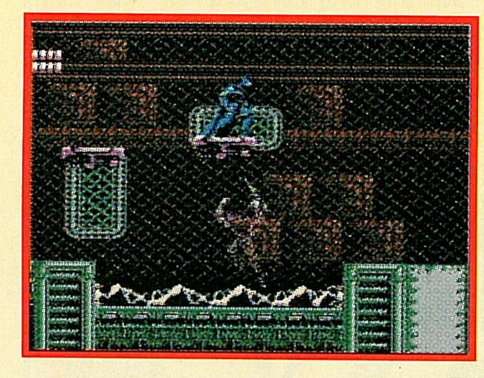


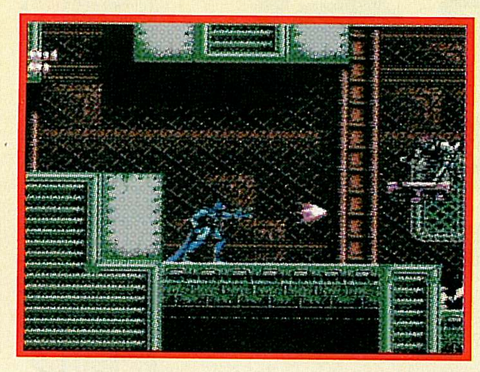


LA SONRISA DEL MAL









Si buscabas acción trepidante y disparos sin fin, aquí lo tienes.

LA OSCURIDAD DE GOTHAM

Algo extraño está ocurriendo. Todos los metales de la ciudad están desapareciendo y el ejército, ya, ha tenido que actuar.

Alguien sospechaba quién podía ser la persona que esté manejando los hilos de la operación y aunque las pruebas indicaban que el Joker había vuelto nadie quería creerlo... hasta que un tal Batman, de profesión héroe, pudo dar la prueba definitiva: la grabación de una carcajada inconclusa del abominable ser.

Joker había vuelto para ponernos las cosas difíciles tanto a tí, jugador de "pro", como al otro, el fingidor de tres al cuarto "made in Troketón"

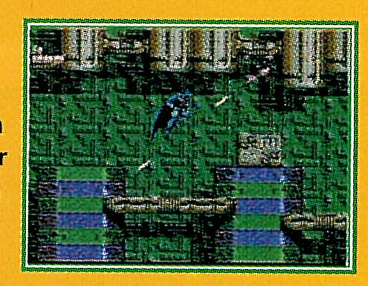
GLOTON Y JUGUETON

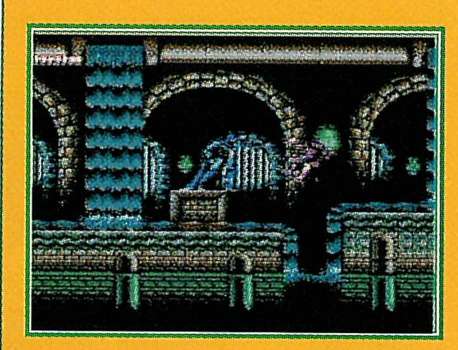
"Batman return of the Joker" es un juego que no debe faltar, de primeras, en juegoteca alguna que se precie. Aunque después os contaré las esencias, primero os he de decir, porque sí, que el cartucho consta de siete fases, totalmente activas, que nos van a hacer sudar la gota gorda de bites y derivados.

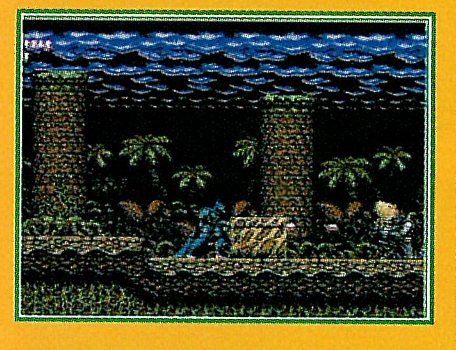
"Batman..." es una carrera (esto me suena) contra un total cúmulo de enemigos y seres que han heredado, por entero, el fantástico ambiente de ciudad Gótica (Gotham city), con unos decorados perfectos y unas

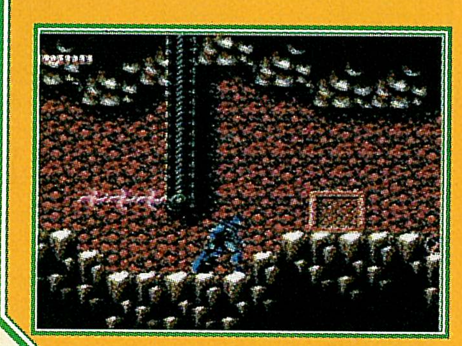
LAS CAPSULAS

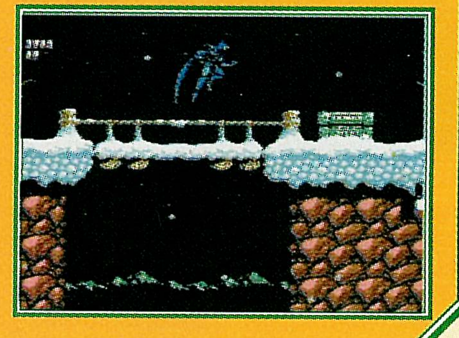
Como siempre afirmo, a lo largo de todo el juego tendremos acceso a una serie de ítems que nos recargarán tanto las armas como las energías. El secreto de su consecución estará en la rapidez que tengamos a la hora de encontrar las cajas, baúles o derivados que las escondan. Contad con que su apariencia cambia en cada una de las fases... os he avisado.

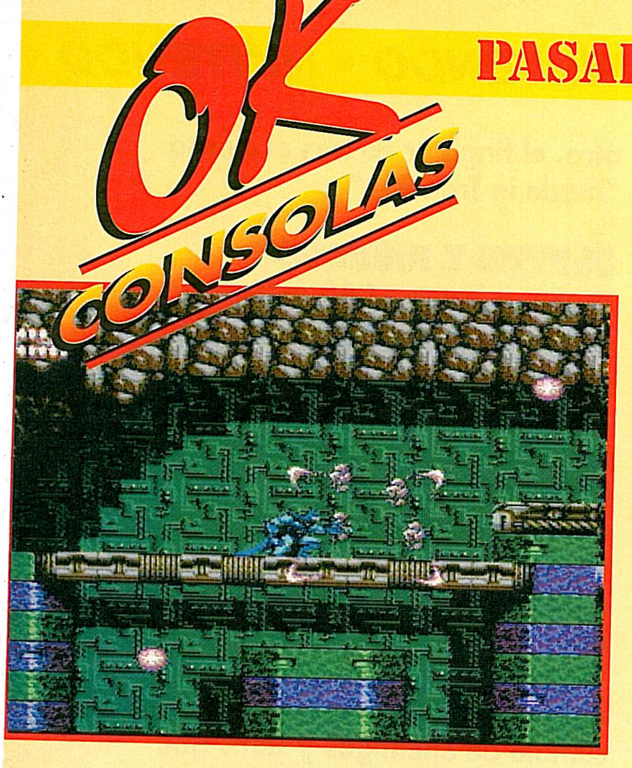






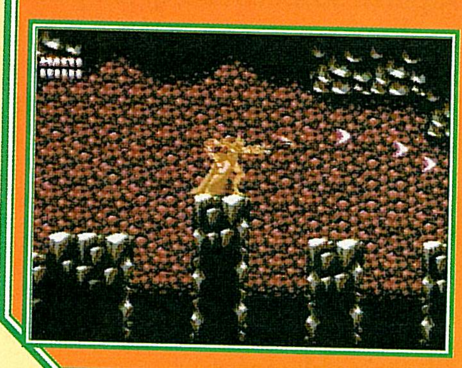






LA INMUNIDAD DEL MURCIELAGO

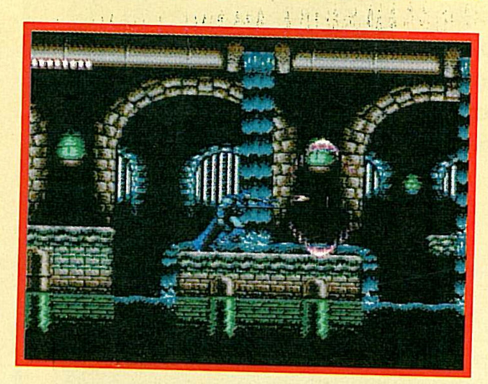
Cada vez que recojamos ocho ítems nuestro alado personaje pasará de la consabida vulnerabilidad a la imperturbabilidad más digna y precoz del reino.
Avanzad todo lo que podáis en esos momentos sino queréis sufrir las consecuencias...





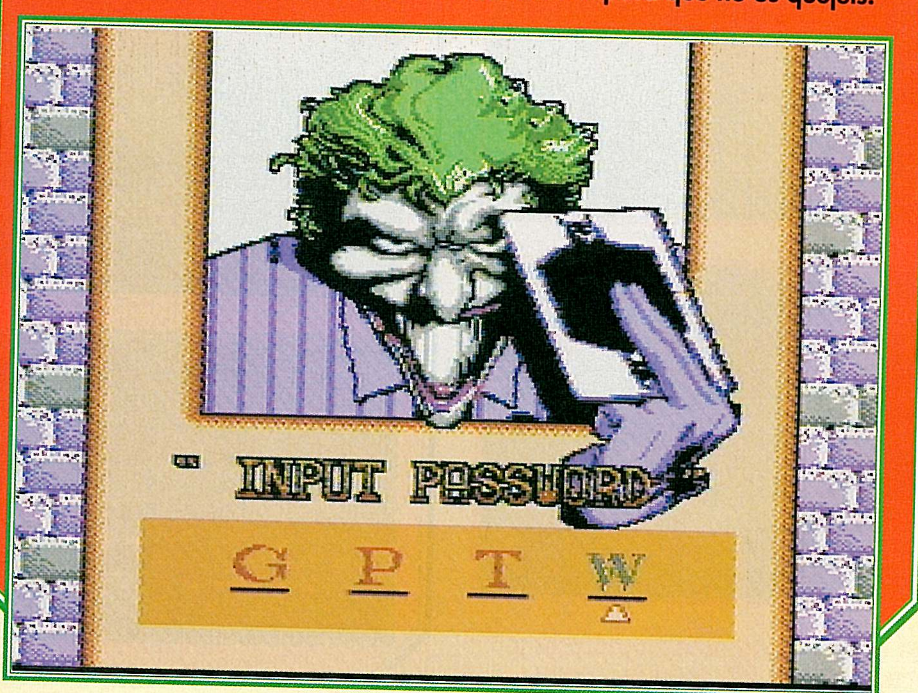


armas muy bien repartidas en pos del bien contenido.
A lo largo de las mencionadas siete fases, nuestra única misión consistirá en salir airoso de ellas, intentando perder el menor número de energía a la vez que nos hacemos con un hueco entre las tropas de la maldad comandadas por el graciosete Joker.
De todas formas, el juego nos

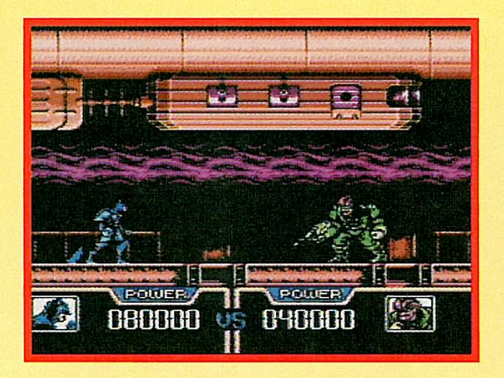


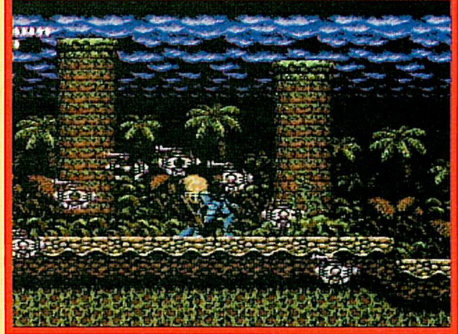
LOS PASSWORDS DEL TIO JOKER

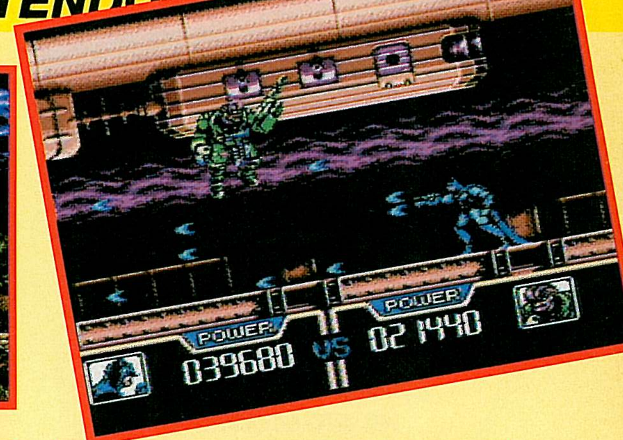
Para no ser menos que otros cartuchos, "Batman return of the Joker" nos da la opción de apuntar una serie de passwords con los que podremos recomenzar la partida en un lugar más cercano al final que el que nos destinan, injustamente, los hacedores habituales. Lo mejor es que la apuntéis aunque muy pronto, os daremos todas... para que no os quejéis.

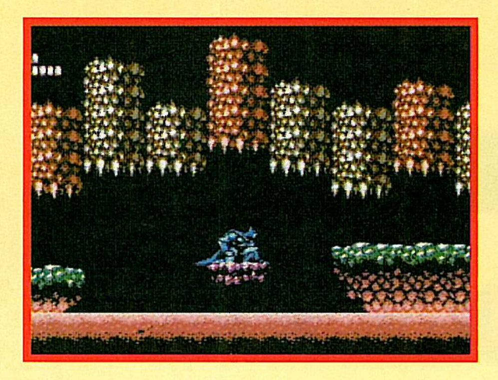


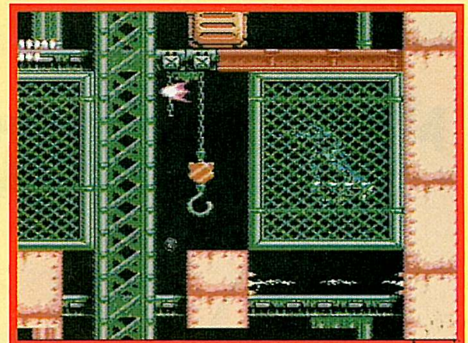
Durante siete alucinantes fases te verás obligado a conducir a tu intrépido héroe alado con el mayor de los cuidados y la más flagrante de las habilidades. Avisado estás.













guarda una serie de sorpresas en forma de enemigos fin de nivel, relativamente infranqueables, y que nos van a abrir los ojos de la habilidad que suelen estar cerrados a tan temprana edad.

FINALIDADES VARIAS

Otorgando cierta duda a lo que venga en el futuro, este "Batman return of the Joker" es de esas "quintaesencias" que aparecen de vez en cuando y que hacen las delicias de los jugadores.

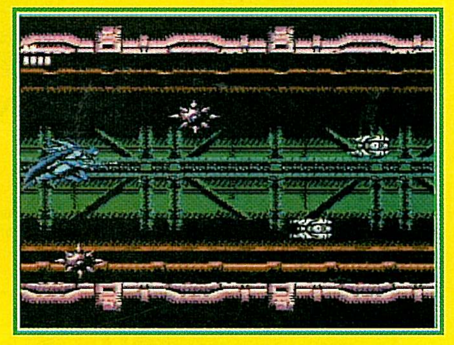
Posee gráficos de nota alta, altísima, sonidos cuadrafónicos "made in Sun Soft", scrolles y efectos alucinógenos que ensalzan hasta las mismísimas alturas la labor realizadora de una casa que no ceja en su empeño de hacer las cosas buenamente.

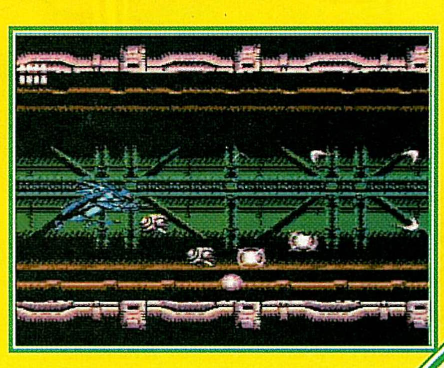
Con juegos como este "Batman return of the Joker" uno se siente orgulloso de poseer una Nintendo...

J.L. "Skywalker"

VOLANDO A ¿BABOR?







Dos, concretamente, serán las fases en las que el murciélago ser se pondrá el traje de volador empedernido e irá en busca de sus más osados enemigos. nos os preocupéis de los controles corporales, sólo disparad en todas las direcciones conocidas que caigan más cerca de lo imaginado: Babor, estribor, pundonor, ¿ardor?



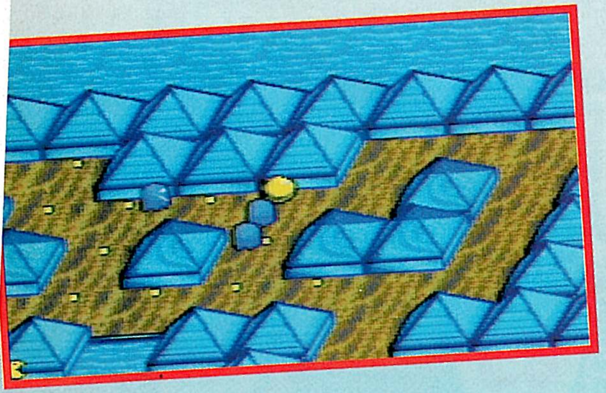
OK PASARELA : PAC-MANIA.
CONSOLA : MASTER SYSTEM.
DISTRIBUIDOR: SEGA.
COMPA•IA : TECMAGIK.
NB JUGADORES: 1.
NIVELES : 5.
FASES : 19.

PACMANIA

UN GLOTON A MOGOLLON



Desde los universos más irreales que se pueden imaginar y directo hacia vuestras consolas, vuelve Pac-man, un indescriptible héroe de ficción al que todo ser viviente y colindante conoce a fondo. ¿Tenéis preparadas las aspirinas y el vaso de agua? ¿creéis que vuestro estómago soportará tanta comida? ¿habéis hecho los deberes? entonces ... ¡A JUGAAAAARRRR!



Yo no se si estáis o no preparados para participar en el arcade más rodante y divertido que jamás existió. Si bien es cierto que el inicial y conocido por todos vosotros y que revolucionó las salas de recreativos de todo el mundo y parte del extranjero, pero había que mejorar y así nació Pac-manía, una laberinto que sigue el corte del primero pero que mejora aspectos gráficos y sube su dificultad hasta límites

insospechados. Diversión asegurada.

YA CONOCEIS EL TRUCO

Está muy claro que intentar contaros los secretos de un juego que se ha mantenido durante tanto tiempo en el eléctrico ránkig de preferidos sería una presunción demasiado absurda para que vuestras "consolátiles" mentes pudieran soportar tamaña explicación.

No obstante, las diferencias existentes entre la versión inicial y triunfante y ésta, renovada y tridimensional, son claras y muy sustanciosas.

Conocéis prácticamente todos los trucos que guían a Pac-man sobre el tablero de juego, pero para esta conversión de elementos, se han ampliado conscientemente alguna de las caracteríticas del protagonista convirtiéndolo en un auténtico peligro rodante. Podemos saltar sobre los fantasmas que se nos avecinen en incluso cambiar de dirección cuando nos encontremos en el aire. Existen píldoras de colores repartidas aleatoriamente sobre los diferentes circuitos que nos convertirán momentáneamente en bolas tipo "turbo" o duplicarán el valor de tus puntos, amén del rosario de frutas que podrás ingerir para aumentar tu casillero de puntuación. Para no variar, los bloques de pastillas amarillas, pondrán a nuestros amigos en franca desventaja permitiéndonos lucirnos en su caza y posterior digestión.

La elaboración y diseño de los cuatro circuitos en tres dimensiones, incluído el quinto y secreto nivel, pondrán a prueba todo nuestro sentido de la orientación y rapidez de pensamiento. Un mal paso, una dirección equivocada, un callejón sin salida y pasaremos a mejor vida en las mandíbulas de los fantasmas que habitan en este mundo. Muy hambrientos por cierto.

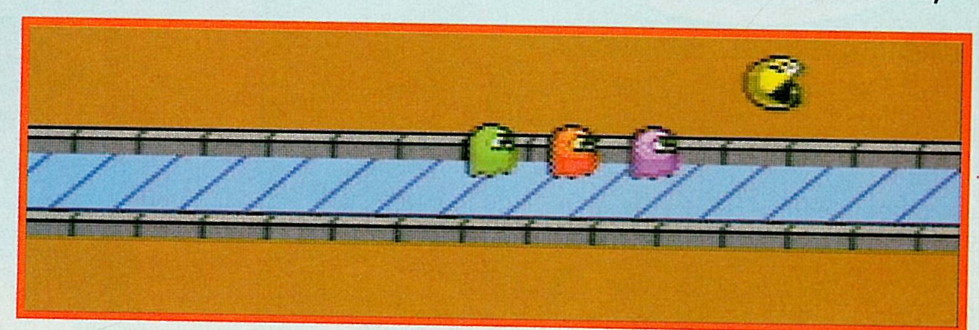
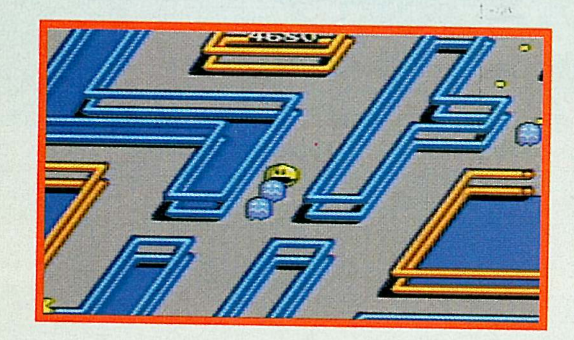
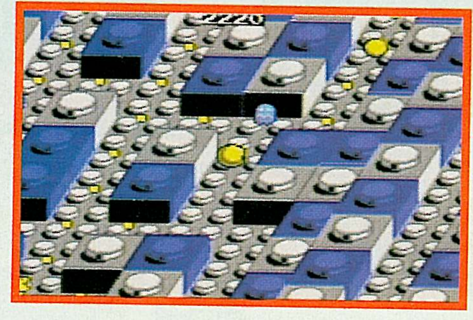
BOLAZO FINAL

Con Pac-man, conoceremos lo desconocido sin sufrir mayores problemas, entraremos en una nueva dimensión del "zampabollos" arcade. El juego inicial, aparecido en el año 1991, revolucionó el hasta ese momento utilizado mundo del pac-man plano.

Las tres dimensiones y los superpoderes añadidos al protagonista, aumentan la ya de por sí gravosa dificultad y el alcance de posibilidades reales de divertirse.

Salirse de la novedad e introducirse en lo clásico sirve, en ocasiones, para descongestionar las neuronas ... y quién no me crea que no me lea. He dicho.

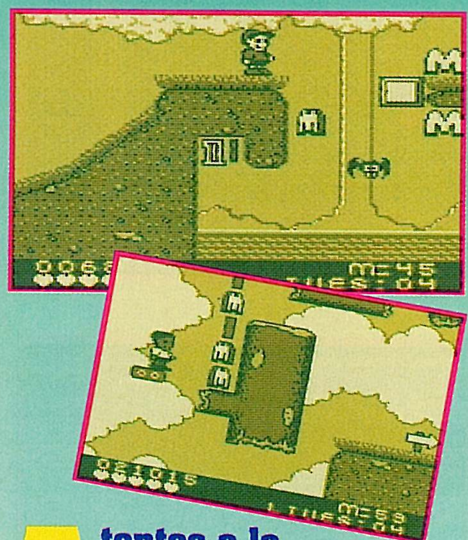
Félix J. Físico Vara.



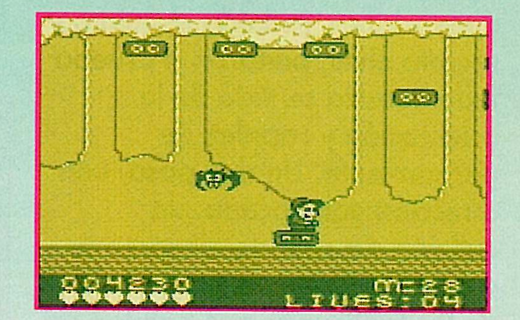

OK Pasarela: McDONALDLAND
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean .
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4.













Atentos a la pregunta : ¿Habéis soñado alguna vez con caer en la superficie de un planeta lleno de hamburguesas que saben deliciosamente? Pues arrimaros a este “McDonaldland” si queréis saber lo que es bueno.

LA TIERRA DE LAS HAMBURGUESAS

LAS "M" DE LA SUERTE

Después del torbellino "Global Gladiators", la factoría McDonald ha decidido lanzarse a la arena de las portátiles con otro juego de claros orígenes "Mariescos".

Con una historia que sirve de excusa para dar paso a un arcade de saltos tomar, Mick & Mack se suben al carro de los personajes míticos a base de ciertas maneras jugables.

Sin lugar a dudas, el juego nos limita a corretear de un lado a otro, evitando a los molestos enemigos, y recogiendo el mayor número de "M" que, si bien su número no evitará que pasemos de fase, si dejará de aumentar el contador de nuestro marcador. Antes de comenzar, de todas formas, podremos elegir entre dos personajes, los antes mencionados, cuyas características, en este caso, no variarán, es decir, que dará igual el que cojamos.

SALTOS Y MAS SALTOS

Lo que más destaca del juego es el parecido que tiene con cierta saga de juegos cuyo protagonista es, ha sido y será el estandarte de la factoría nipona. Mapas para describir los niveles, saltos mortales sobre los enemigos, recogida y utilización de cajas y piedras, y una serie de cosas que no mosquean pero sí recuerdan. Aún así y hasta cierto punto nos dá igual porque lo que la gente quiere, la consolera, es divertirse y, salvo excepciones, con este juego lo va a conseguir.

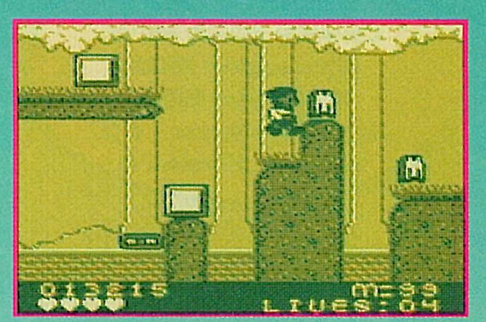
Es agradable a la vista, al oído y al sentido de la coherencia diversora. Por eso es recomendable y saludable. Lo dicho, que la "M" de McDonald os acompañe.

I.M. "Predator"

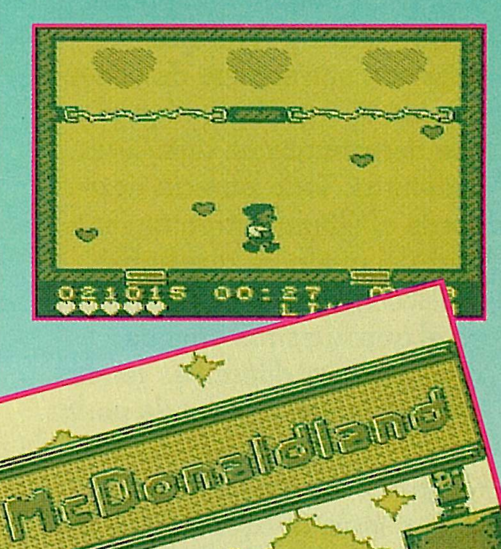
MICK & MACK

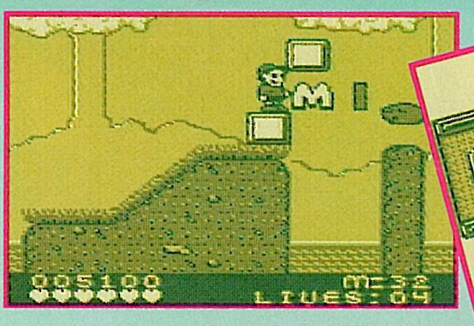
Al comenzar el juego se nos dará la oportunidad de elegir entre dos personajes. Dependiendo del que elijáis seréis más claros u oscuros y, lo cierto, es que la habilidad no variará, ni su fuerza ni potencia. Queda dicho... consolegas (qué palabra más fea).











CORAZON DE MELON

Las fases de "bonus" serán totalmente originales y tendremos que introducir, mediante la apertura y cierre de los campos de energía, los corazones pequeños en la parte alta de la pantalla. Os puedo asegurar que es difícil... pero divertido.

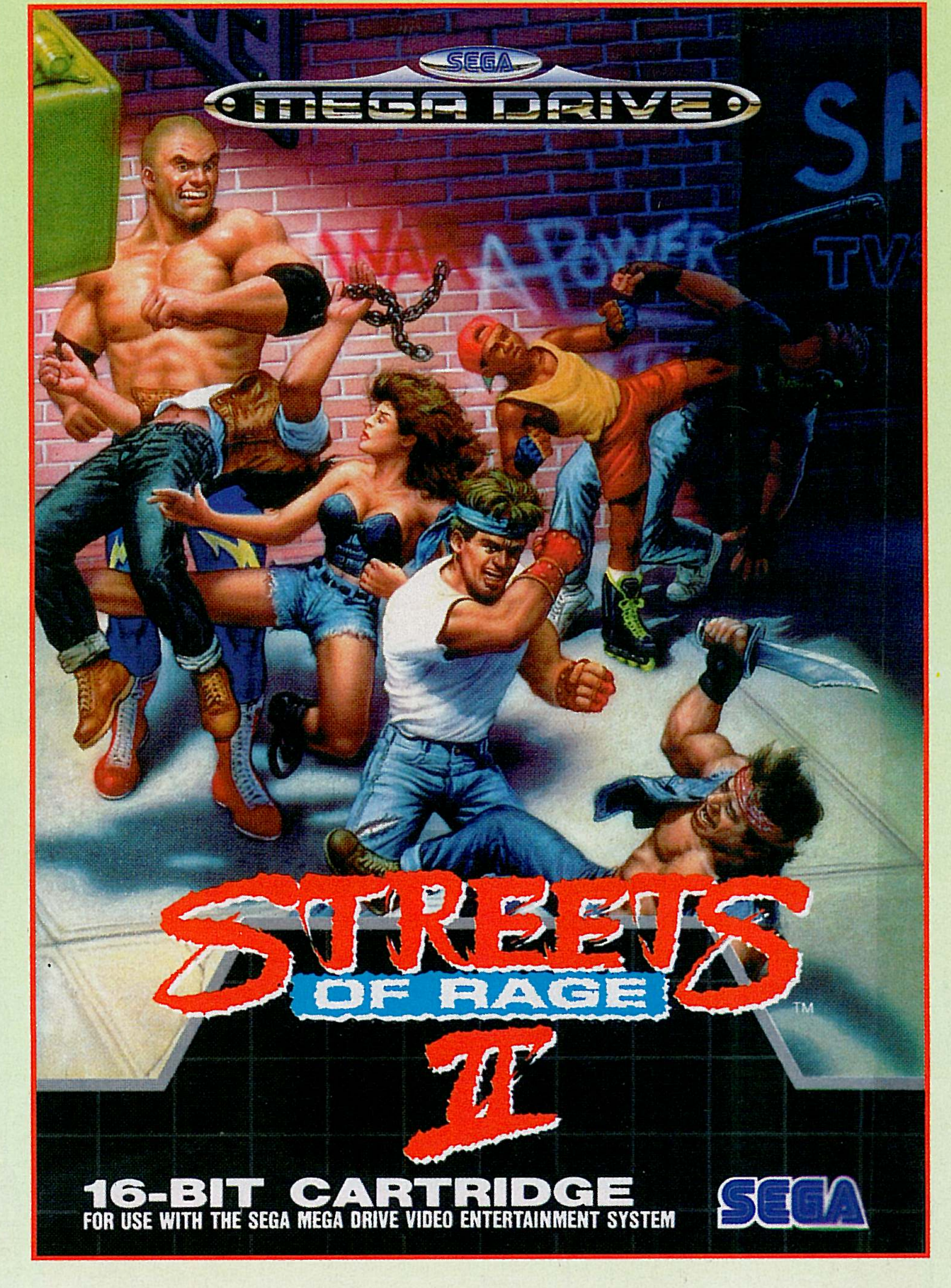
VALORACION

JUGABILIDAD	80
MOVIMIENTOS	78
GRAFICOS	78
SONIDO	80
ORIGINALIDAD	75
TOTAL	79



OPERACION LIMPIEZA

OK Pasarela: STREETS OF RAGE II
Consola: MEGA DRIVE.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SEGA.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3. Niveles: 8.



UN POCO DE HISTORIA

Bien poco podían imaginarse Adam, Blaze y Axel que deberían enfrentarse de nuevo con Mr. X, aquél enemigo al que derrotamos en anteriores aventuras. Todo parecía normal desde el último enfrentamiento, hasta el punto de que había transcurrido un precioso tiempo en el que nuestros amigos siguieron por diferentes sendas. Un tiempo que le vino de perlas al susodicho malvado para recuperar fuerzas e iniciar nuevamente la construcción de otro maligno



El barrio ya fue vaciado en una ocasión de las incesantes hordas de enemigos públicos número uno. Los cuatro mosqueteros del siglo XX creían haber finalizado con el pavoroso reinado del líder máximo de la maldad, más conocido como Mr. X pero, tristemente para ellos, bicho malo nunca muere y el famoso estandarte de la delincuencia decidió probar fortuna nuevamente.

imperio. A Mr. X se le ocurrió, como primer plato de una serie de inolvidables fechorías, secuestrar a Adam, hermano de un fiel amigo de Axel... la respuesta no se hizo esperar y nuestros héroes se prepararon para la batalla final.

La ciudad ya no era ni por asomo el remanso de paz que dejaron años atrás, de hecho su aspecto era aún peor que la primera vez. El índice de criminalidad había ascendido de manera alarmante y la policía nada podía hacer para detener su crecimiento. ¡Había llegado la hora de defenestrar de forma perenne las ilusiones maléficas de Mr. X!

KARATE, KUNG-FU, CATCH...

Está muy claro que el camino por recorrer hasta llegar a la guarida, donde se esconde el personaje "malo-malísimo" del cartucho, ha de ser largo y tortuoso, no es para menos. Ocho niveles nos esperan y







repletitos de ejércitos competentes de calaña variada. Como a tí te gusta, tendrás que repartir justicias y tortas en cantidades iguales para liberar a Adam y de paso conseguir que reine el equilibrio lógico de la ley sobre la desvencijada ciudad.

Ahora no te arrepientes de las horas pasadas en los mejores gimnasios ¿verdad? puedes demostrar lo que sabes de karate, kung-fu, judo, lucha libre y demás técnicas orientales, incluidas las de los ninjas. ¡Qué oportunidad de despacharte a gusto sobre las deformes caras de tus enemigos! Tú camino puede ser compartido por cualquiera de los amigos que participan en la aventura. Golpear a dúo es una sensación que dificilmente se puede olvidar, si no lo crees, ¡pruébala! Además, si llegara algún momento en el que tus puños no pudieran penetrar en la carne enemiga como el cuchillo en la mantequilla, puedes utilizar cualquier arma

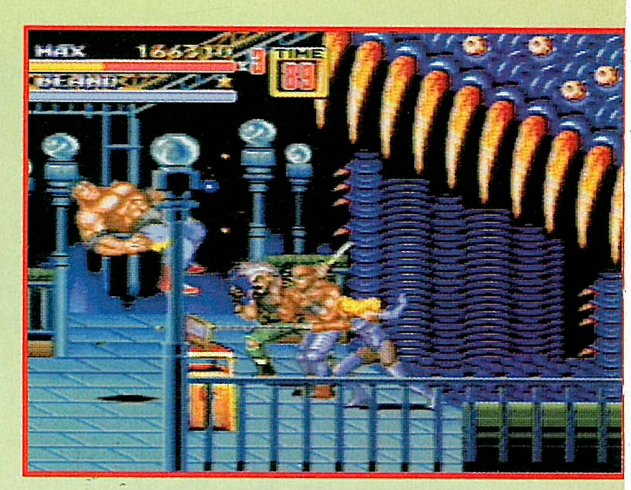
LOS PROTAGONISTAS







Si te va la marcha de romper cuerpos de maleantes incompetentes, ha llegado la hora.









de las que portan los maleantes y aumentar así tu capacidad de dañar.



ENEMIGOS POR DOQUIER.

Con las mismas intenciones, las bandas callejeras se te echarán encima en cuanto te des la vuelta o te confíes en exceso. Por ello, deberás estar muy atento a sus ataques para conservar siempre en el máximo de longitud a tu barra de energía, testigo imperturbable de tu salud. No obstante, seguramente lograrás mejorar tu estado físico si recoges los alimentos energéticos que están escondidos dentro de alguno de los elementos del juego, tales como cubos de basura, sillas, mesas, barriles, etc.

Lo cierto es que tus enemigos son duros de pelar y como "cobardes integrales" no vendrán de uno en uno, obligándote a criar en tu cara más ojos de los que quisieras. Reflejos, precisión y buenos alimentos, te llevarán en volandas frente a Mr. X y esta vez, no debe haber piedad de ningún tipo... a no ser que esperes una tercera parte de este superentretenido combate callejero.

FFOMENFFARIO

Mientras estaba escribiendo las últimas líneas, el tal Mr. X, me ha atizado un mandoble directo a la boca y me ha dejado sin mis dientes palatales y transversales, motivo por el cual hablo algo raro. Menos mal que tenía la dentadura postiza de mi abuelo aquí, en este vaso, que sino no os podría haber dicho que se trata de un arcade "gordo" en patadas, imaginación, movimientos y cuchilladas volantes. Acción que trepida continuamente sobre un suave y desarrollado "scroll". Variedad mil en las maneras de acabar con delincuentes habituales y otros no tanto, conjunciones exactas de escenarios virgueros y combatientes que lo parecen pero que no lo son. Un compendio más que lustroso de lo que se puede conseguir dando patadas y puñetazos por un cartucho que causará sensación segura sobre los cerebros de los poseedores intrépidos de la mayor de las "segaoras". Puño-patá-patá-salto-puño-patá... y poco más.

ALICIA PINILLOS RODRIGUEZ.



GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA



SMASH TENNIS

RALLY CHALLENGE

PENALTY KICK-OUT

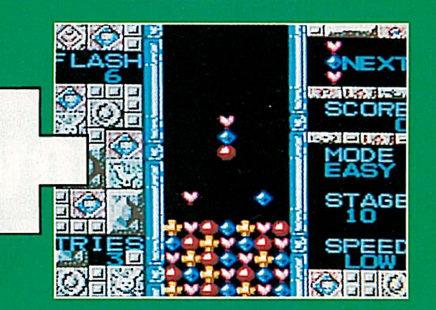
COLUMNS II











...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

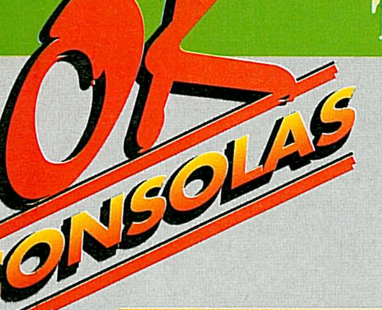
17.600 PTS. +IVA

Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros

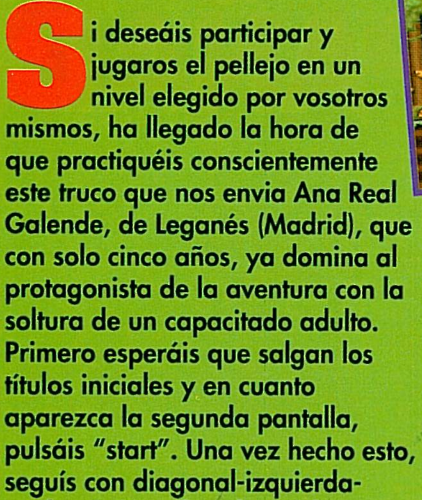



Desde lejos, muy lejos, llegan a nuestros oídos las voces que solicitan ayuda o la prestan a esta revista. Parece mentira que haya tantos rincones en el mundo con apartados de correos, donde nos leen semana tras semana, pero es así y a nosotros nos parece genial y estupendo. A vosotros supongo que os llenará de satisfacción ayudar a otros chicos de lugares lejanos a solucionar sus aventuras ¿me equivoco?

SUPER NINTENDO

THE TRICK

SUPER ADVENTURE ISLAND



Si deseáis participar y jugaros el pellejo en un nivel elegido por vosotros mismos, ha llegado la hora de que practiquéis conscientemente este truco que nos envia Ana Real Galende, de Leganés (Madrid), que con solo cinco años, ya domina al protagonista de la aventura con la soltura de un capacitado adulto. Primero esperáis que salgan los títulos iniciales y en cuanto aparezca la segunda pantalla, pulsáis "start". Una vez hecho esto, seguís con diagonal-izquierda-arriba, L, X, y derecha. Volvéis a pulsar sobre "start" y podréis introducir el nivel de juego deseado.

GAME BOY

THE TRICK

TERMINATOR 2

Don Oscar Buchwald Eguía, de Ibarra (Guipuzcoa), nos propone algunas ideas para lograr pasar la pantalla de faros donde un rayo nos fulmina constantemente.
Deberéis disparar a los faros en el orden siguiente :
4º, 1º, 5º, 2º y 3º.
Tras destrozar los faros, aparecerá un robot que habrá que vencer saltando y disparando con gran rapidez. ¡Ojito con no tocarle, que la "palmas!





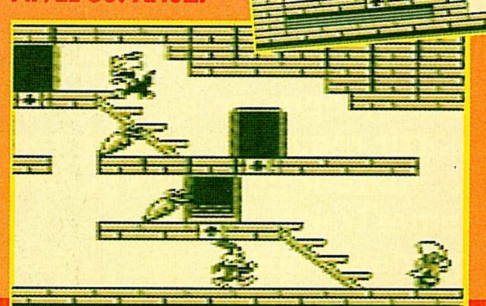
GAME BOY

THE TRICK

BUGS BUNNY

Jorge Pérez Martínez, de Madrid, os facilita esta serie de passwords que os servirán para pasearos por algunos de los más complicados niveles del juego del orejudo protagonista de tus dibujos preferidos.

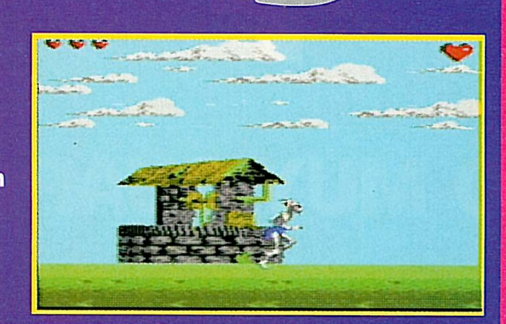
NIVEL 10: WZFS.
NIVEL 20: ZTPZ.
NIVEL 30: WYCZ.
NIVEL 40: TX9W.
NIVEL 50: 2TWX.
NIVEL 60: YTKX.
NIVEL 70: SHE2.
NIVEL 80: XH02.



MASTER SYSTEM

THE TRICK

SHADOW OF THE



Para lograr una vida extra en el mencionado juego, deberemos ir hacia la derecha en cuanto salgamos del pozo. Después, para coger la moneda, retrocederemos nuevamente hacia el pozo y, una vez allí, pulsaremos el botón 2, para acceder al menú de objetos. Cogemos la moneda en ese momento y , como por arte de magia, asistiremos a su transformación en una valiosa vida extra. Al menos eso es lo que nos cuenta Felipe García Cortés, de Guadalajara.




ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES
ROGER RABBIT
DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME
¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?
¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?
¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?
¿Te lo imaginas?
Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:
¡175 Ptas!
¡Corre al quiosco antes de que se agote!
T2 TERMINATOR JUDGMENT DAY
DYNABLASTER
HUDSON
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
TAZ-MANIA
SMASH
GAMES/CONSOLAS
Enero de 1993
Guía de compras de juegos para consolas
DOUBLE DRAGON III
GAME BOY
BATTLETOADS
SONIC 2
GAMES/CONSOLAS
Guía de compras de juegos para consolas
C.G.A.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE
REVOLUCIONA LOS
VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y
SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45